الألعاب العقلية و التربوية و الحركية و التعليمية

تأليف
الدكتور : إدريس الرواشده

ألعاب حسية
ألعاب تمثيلية
ألعاب الحيل
ألعاب التتابع
ألعاب التوازن
ألعاب الكرة
ألعاب اللمس
ألعاب التعاون
ألعاب الحواجز
ألعاب الأرقام الحسابية
ألعاب العصف الذهني
ألعاب البحث عن المكان
ألعاب الصور و الكلمات



دار عالم الثقافة
www.alamthqafa.com

الألعاب
العقلية و التربوية

تأليف
الدكتور ادريس احمد الرواشدة

رسوم
ساندرا كمال شلغين

العاب حسابية
العاب العصف الذهني
العاب الصور و الكلمات
العاب البحث عن المكان

العاب حسـية
العاب تمثيلية
العاب تسـلية
العاب حـــيل

دار الأسرة

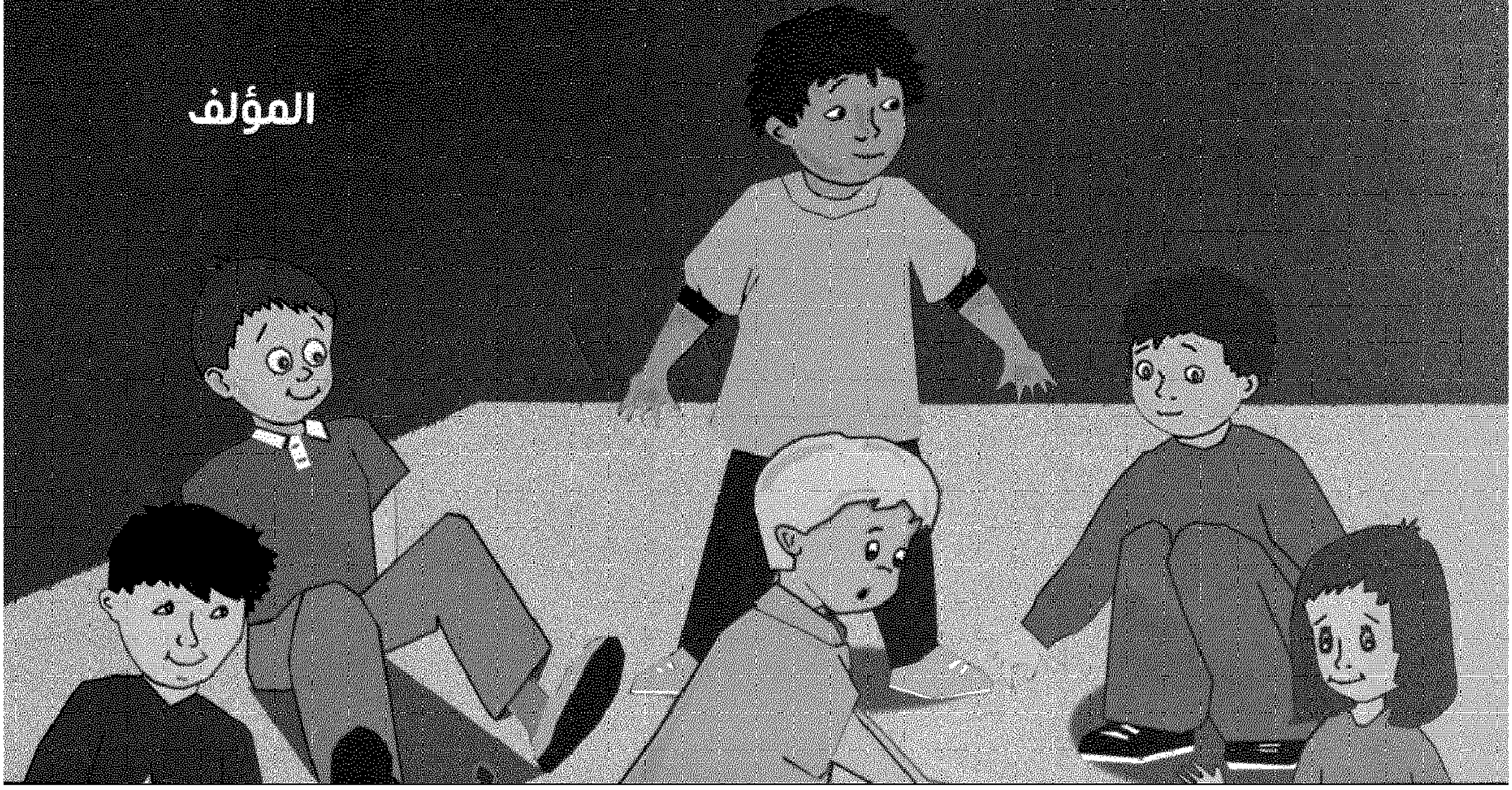
محتويات الكتاب

بسم الله الرحمن الرحيم

مقدمة

الحمدلله على ان وفقني الى اعداد هذة الالعاب التي تخاطب العقل لدى تلك الفئة العمرية الناشئة والتي تطمح ان تكون جيل المستقبل الواعد الذي يحمل على عاتقة هموم الامة ويلبي طموحاتها من خلال هذا الاعداد الذي اتمنى ان ينال اعجاب القراء والمهتمين اذا دغدغ عواطف الاطفال وابناء المدارس في حركات رياضية تعقل شخصياتهم من الناحية التربوية وتفتح اذهانهم متمنيا ان يكون هذا العمل المتواضع حافزا حركياء وفنيا وتربويا يعيش خلد افضل في ظل الظروف العاتية التي تواجة النشئ في هذة الايام العصيبة حيث يتناول هذا الكتاب مجموعة من الالعاب الحسية والحركية والتمثيلية والعاب التسلية كما ذكر هذا الكتاب العاب البحث عن مكان والعاب صور وكلمات وهذة من شانها ان موهبة التفكير والابداع عند الاطفال لتصل بهم في النهاية الى حالة الاكتشاف

المؤلف



لعبة معرفة الأصدقاء

الوقت: غير محدد.

المكان: غرفة الاستقبال، صالون البيت، غرفة نوم الأطفال، شرفة المنزل.

الأدوات: منديل.

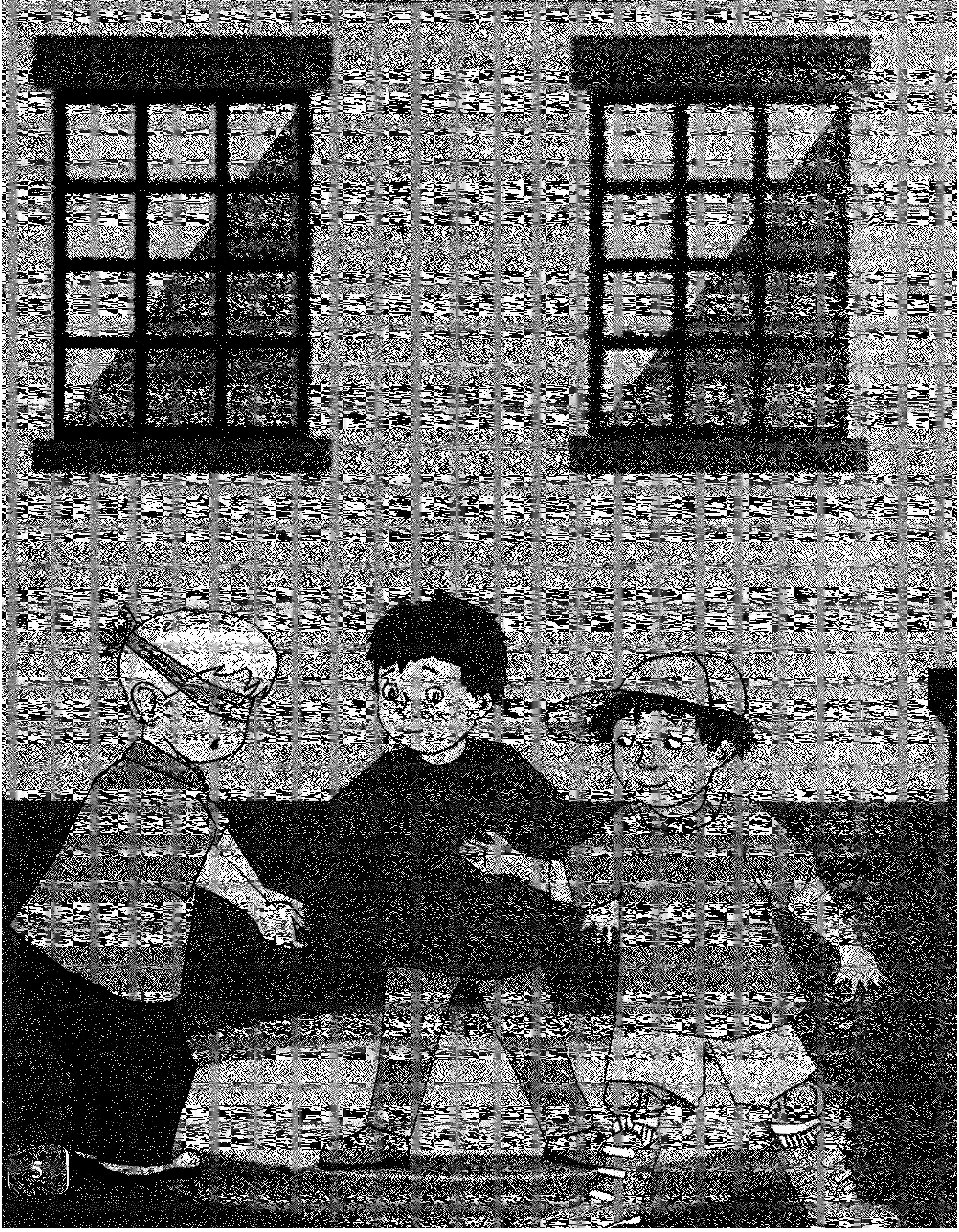
عدد اللاعبين: 4 لاعبين فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يقف لاعب معصوب العينين بمنديل في وسط الغرفة.
2. يمد اللاعبون الاخرون أيديهم أمام اللاعب المعصوب العينين.
3. يتقدم اللاعب المعصوب العينين، ويقوم بالتعرف على أشخاصهم من خلال لمس أيديهم أو عند قول اسمائهم.

الفائز: اللاعب الذي يتعرف على أكبر عدد من الأصدقاء.

لعبة معرفة الأصدقاء



الألعاب الحسية

لعبة المربع و الكراسي

الوقت: 10 دقائق لكل لاعب 5 دقائق.

المكان: الغرفة الصفية، المنزل، الصالة المغلقة، ساحة المدرسة.

الأدوات: كرسي بدون مساند، مناديل.

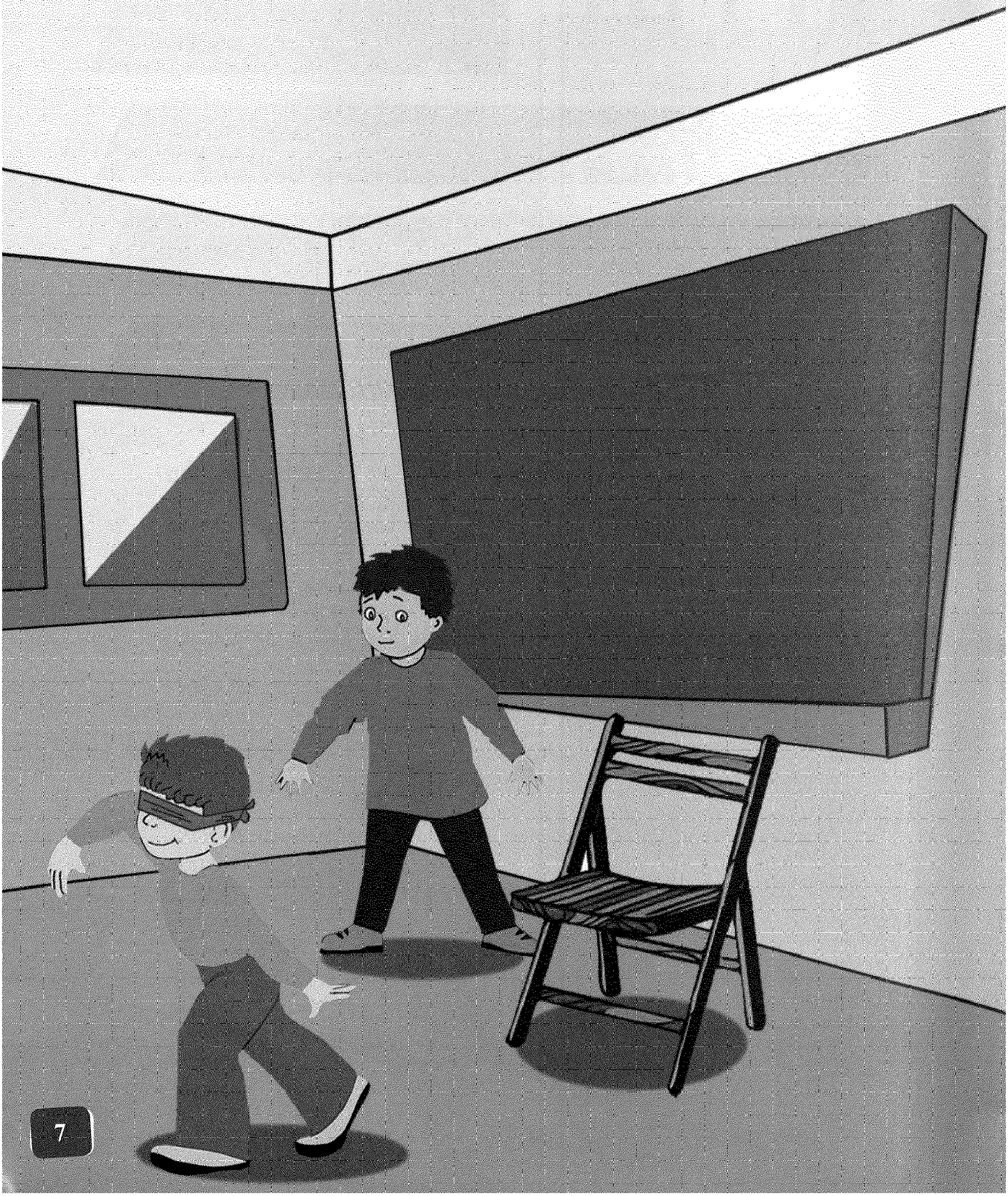
عدد اللاعبين: لاعبان فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يجلس اللاعب على الكرسي معصوب العينين.
2. عند سماع إشارة بدء السباق، يقوم عن الكرسي ويمشي خطوتين في الاتجاهات الأربعة.
3. ثم يعود ليجلس على الكرسي.
4. إذا جلس على الكرسي تحسب له نقطة.
5. يستمر اللعب إلى أن تنتهي الخمس دقائق المخصصة له.
6. ثم ينتقل اللعب إلى زميله الآخر.

الفائز: اللاعب الذي يجلس أكثر عدد من المرات على الكرسي.

لعبة المربع و الكراسي



الألعاب الحسية

لعبة لبن الزبادي

الوقت: غير محدد.

المكان: المطبخ.

الأدوات: ملعقتان، كاستان من اللبن، طاولة، كرسيان، منديلان.

عدد اللاعبين: لاعبان.

طريقة اللعب:

1. يضع اللاعبان أمامهما كاستين من اللبن وملعقتين.
2. يعصب كل منهما عينيه بمنديل.
3. عند سماع بدء إشارة اللعب، يقوم كل لاعب بإطعام أخيه أو صديق العائلة أو أمه أو أبيه لبن الزبادي.

الفائز: اللاعب الذي يطعم اللاعب الآخر أكثر قدر ممكن من اللبن، ولا يسقطه على الطاولة.

تستمر اللعبة حتى يفرغ أحدهما علبة اللبن.

لعبة لبن الزبادي



لعبة الكاسات البلاستيكية

الوقت: 5 دقائق لكل لاعب.

المكان: صالة الاستقبال، صالون البيت.

الأدوات: صينية شاي، كاسات بلاستيكية، منديل، مسطرة.

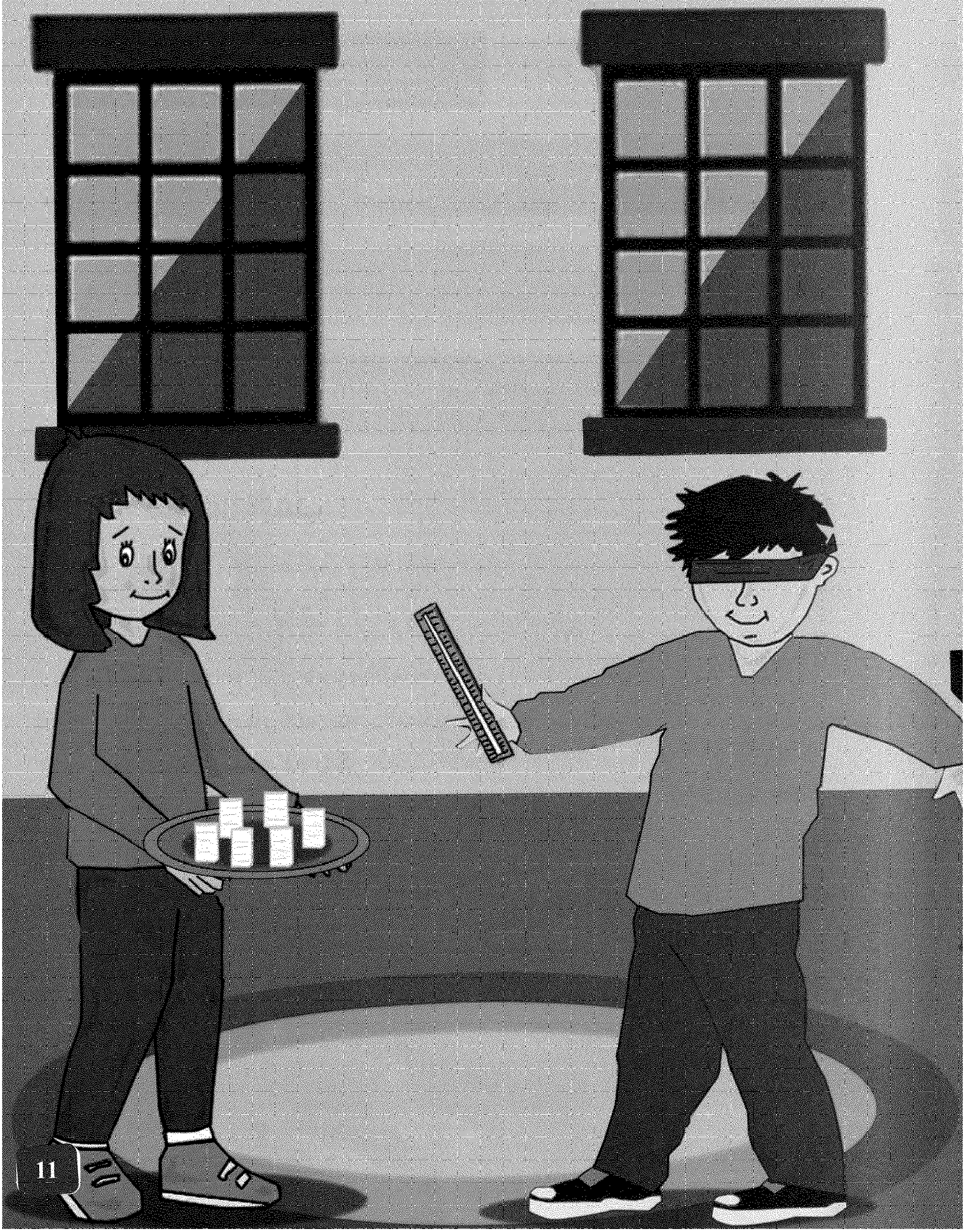
عدد اللاعبين: لاعبان أثناء أداء اللعبة.

طريقة اللعب:

1. يحمل أحد اللاعبين صينية عليها ستة كاسات بلاستيكية.
2. على مسافة مترين، يقف لاعب معصوب العينين بمنديل، ويحمل مسطرة في يده.
3. عند سماع إشارة اللعب، يتقدم اللاعب الذي يحمل المسطرة ويحاول إسقاط الكاسات البلاستيكية.

الفائز: اللاعب الذي يسقط أكبر عدد من الكاسات في حركة واحدة و يحاول اللاعب الاخر بازاحة الصينية عنه في الخمس دقائق ،وإذا أسقطها قبل انتهاء الوقت، توضع الكاسات على الصينية و يحاول إسقاطها مرة ثانية ، و كلما زاد عدد إسقاطه للكاسات ، كلما زادت عدد النقاط التي يحصل عليها.

لعبة الكاسات البلاستيكية



لعبة من هو؟

الوقت: حتى تنتهي اللعبة.

المكان: الغرفة الصفية.

الأدوات: منديل.

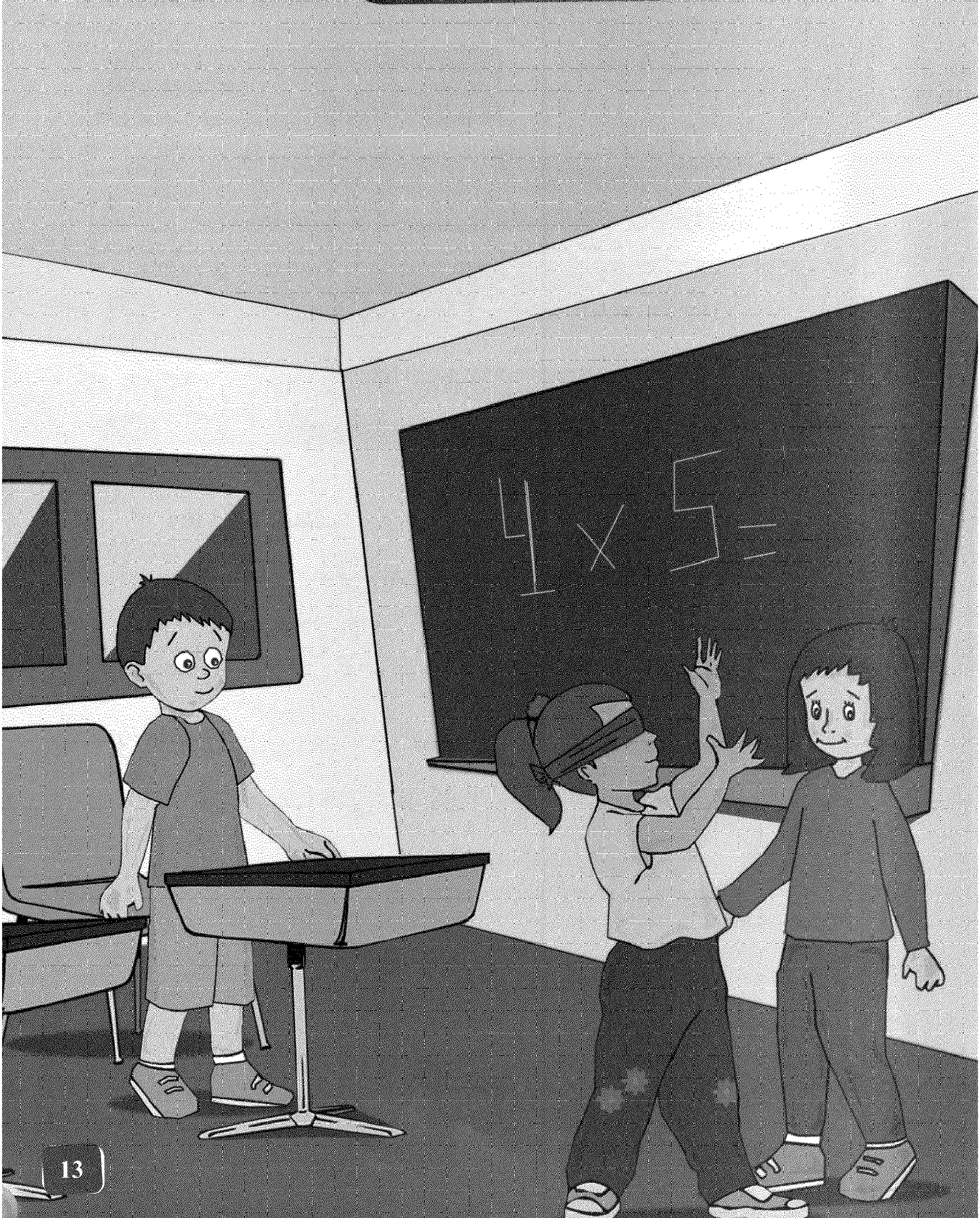
عدد اللاعبين: طلاب الصف.

طريقة اللعب:

1. يختار المعلم طالباً، ويقف في نهاية الصف ويُعصِّب عينيه.
2. يختار المعلم طالباً ثانياً ويقف عند السبورة.
3. عند سماع إشارة بدء اللعبة، يمشي الطالب المعصوب العينين إلى زميله الواقف عند السبورة.و يمد يده إلى وجهه ليتعرف عليه. ويسمح له بذكر ثلاث أسماء.
4. إذا عرف زميله يقوم زملاؤه بالتصفيق له.

الفائز: الطالب الذي يعرف زميله.

لعبة من هو؟



لعبة تنفيذ الأوامر

الوقت: غير محدد.

المكان: الغرفة الصفية،المنزل،الصالة المغلقة،ساحة المدرسة.

الأدوات: بطاقات مكتوب عليها بعض الأوامر.

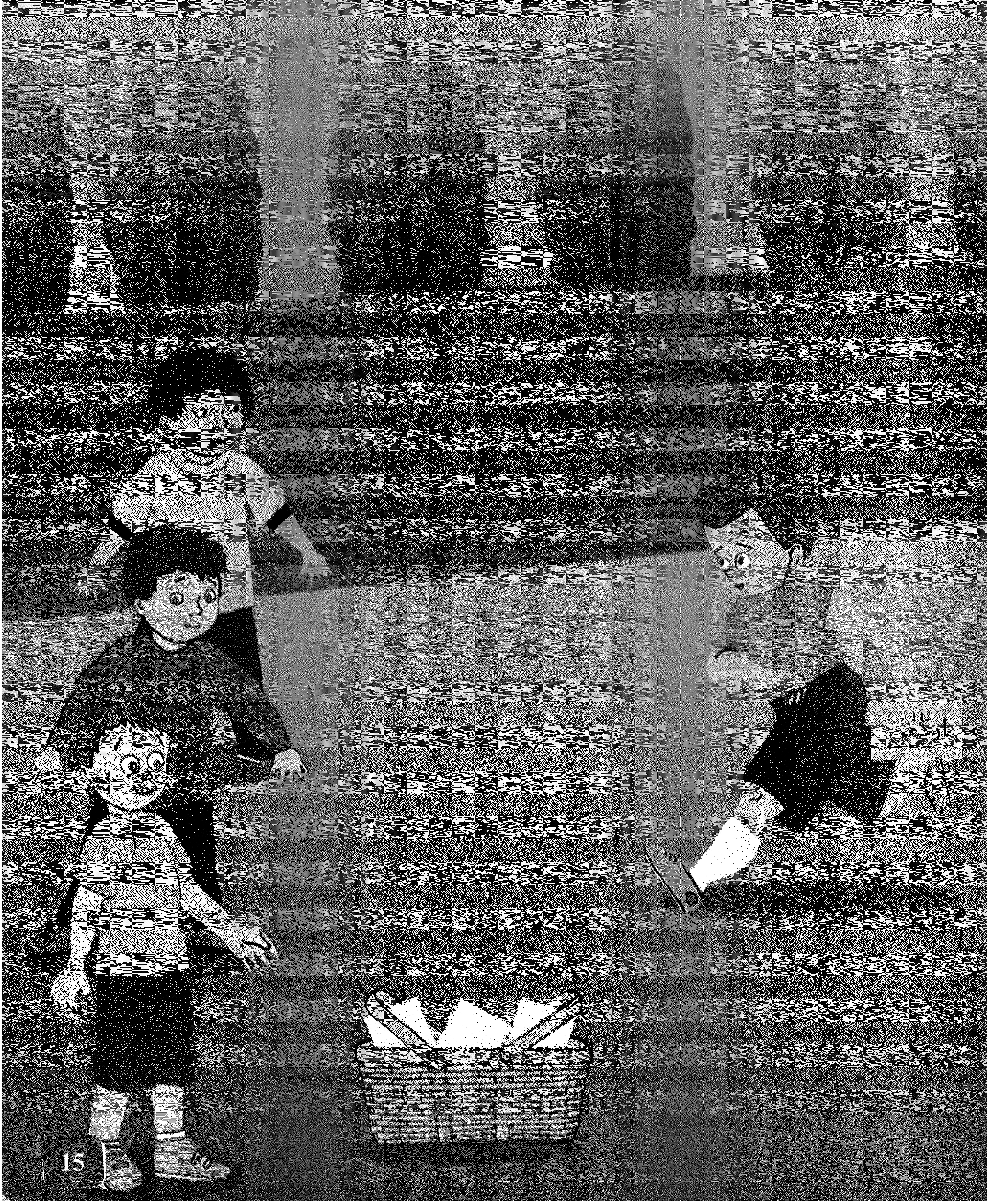
عدد اللاعبين: 4 لاعبين فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يَعُدُ اللاعبون بطاقات مكتوب عليها بعض العبارات مثل: اركض، اشرب الشاي، اقرأ سورة من القرآن، توضأ إلخ.
2. يسحب أحد اللاعبين بطاقة، و عليه القيام بتنفيذ ما هو مكتوب فيها.
3. اللاعب الذي يعجز عن تنفيذ الأوامر، يخرج من اللعبة.

الفائز: اللاعب الذي ينفذ كل الأوامر التي طُلبت منه.

لعبة تنفيذ الأوامر



لعبة معرفة الحيوانات

الوقت: غير محدد.

المكان: الغرفة الصفية،المنزل،الصالة المغلقة،ساحة المدرسة.

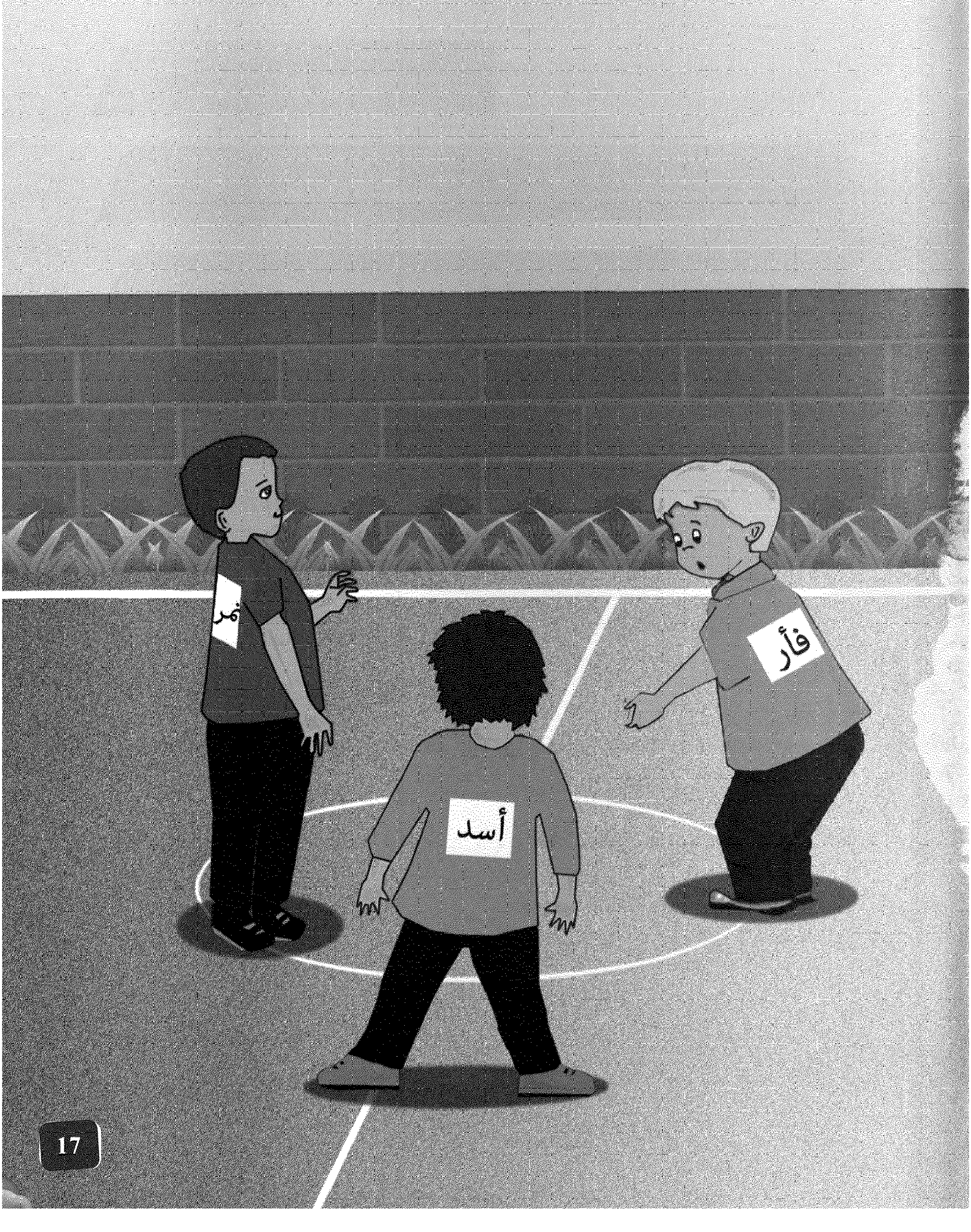
الأدوات: ورق، قلم، لاصق.

عدد اللاعبين: 4 لاعبين فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يكتب قائد اللعبة أسماء حيوانات على بطاقات صغيرة.
2. يقوم القائد بلصق أسماء الحيوانات على ظهور اللاعبين دون أن يعرفوا اسم الحيوان.
3. يقوم كل لاعب بطرح أسئلة على زملائه لمعرفة اسم الحيوان المعلق على ظهره.
4. يبتعد اللاعب عن الأسئلة المباشرة، كأن يسأل: هل أنا أسد؟.
5. بعد أن يعرف اللاعب اسم الحيوان المكتوب على ظهره يقوم بتقليد صوته وحركاته.

لعبة معرفة الحيوانات



لعبة تقليد الطيران

الوقت: غير محدد.

المكان: الغرفة الصفية.

الأدوات: كرتون مقوى.

عدد اللاعبين: طلاب الصف.

طريقة اللعب:

1. تصنع المعلمة أو المعلم أجنحة من الورق المقوى.
2. يمسك كل طالب جناحين بيديه.
3. تجلس المعلمة قبالة الطلاب.
4. عندما تذكر المعلمة اسم أحد الطيور مثل: عصفور، حمامة، صقر،نسر، غراب.يرفع الطلاب أجنحتهم مقلدين طيران الطيور.
5. وعندما تذكر المعلمة اسم أحد الحيوانات مثل: أسد، ثعلب، فيل. لا يقلد الطلاب طيران الطيور.
6. الطالب الذي يرفع جناحيه عند ذكر اسم الحيوان، يكون مخطئاً و يخرج من اللعب.

الفائز: الطالب الذي يقلد الحيوان المذكور و يبقى للنهاية

لعبة تقليد الطيران



لعبة القط و الفأر

الوقت: 10 دقائق.

المكان: ساحة المدرسة، الحديقة، المنتزه، الصالة المغلقة.

الأدوات: صور أو بطاقات، صندوق كرتون، طاولة.

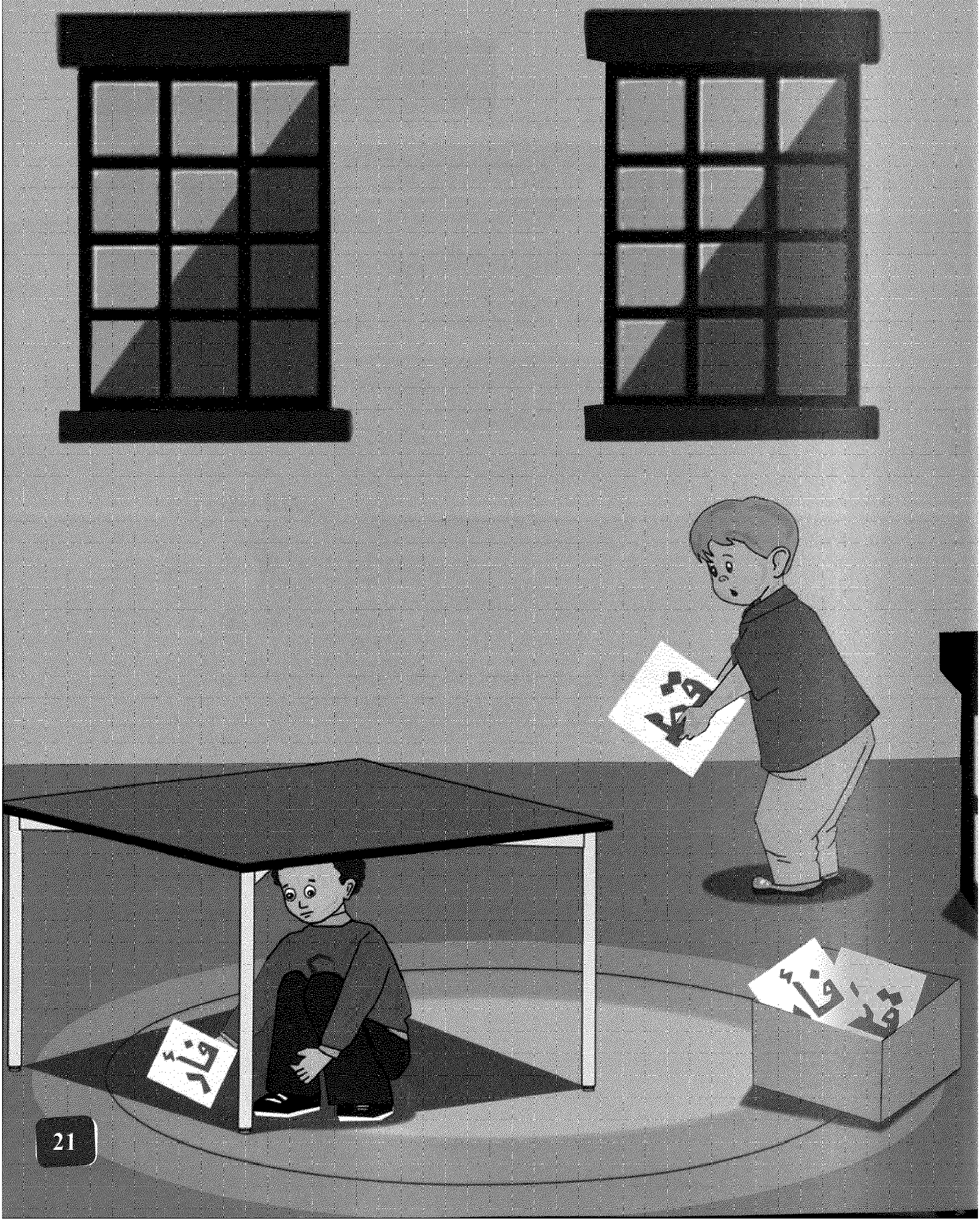
عدد اللاعبين: 2 أو 4 أو 6 لاعبين،يكون العدد زوجياً دائماً.

طريقة اللعب:

1. يوضع في الصندوق مجموعة من البطاقات مكتوب عليها قط، فأر.
2. على مسافة تبعد ثلاثة أمتار فأكثر توضع طاولة صغيرة.
3. عند سماع إشارة بدء السباق، يسرع اللاعبون إلى الصندوق،و يأخذ كل منهم بطاقة.
4. إذا كان مكتوب على البطاقة كلمة فأر، يجري اللاعب و يجلس تحت الطاولة.
5. و اللاعب الذي يأخذ البطاقة المكتوب عليها قط يجري ويحبو على قدميه ويديه، ممثلاً دور القط.
6. يحاول القط الإمساك بالفأر.

الفائز: القط الذي يلمس الفأر.

لعبة القط و الفأر



لعبة المهن

الوقت: غير محدد.

المكان: الغرفة الصفية،المنزل،الصالة المغلقة،ساحة المدرسة.

الأدوات: بطاقات مكتوب عليها أسماء المهن.

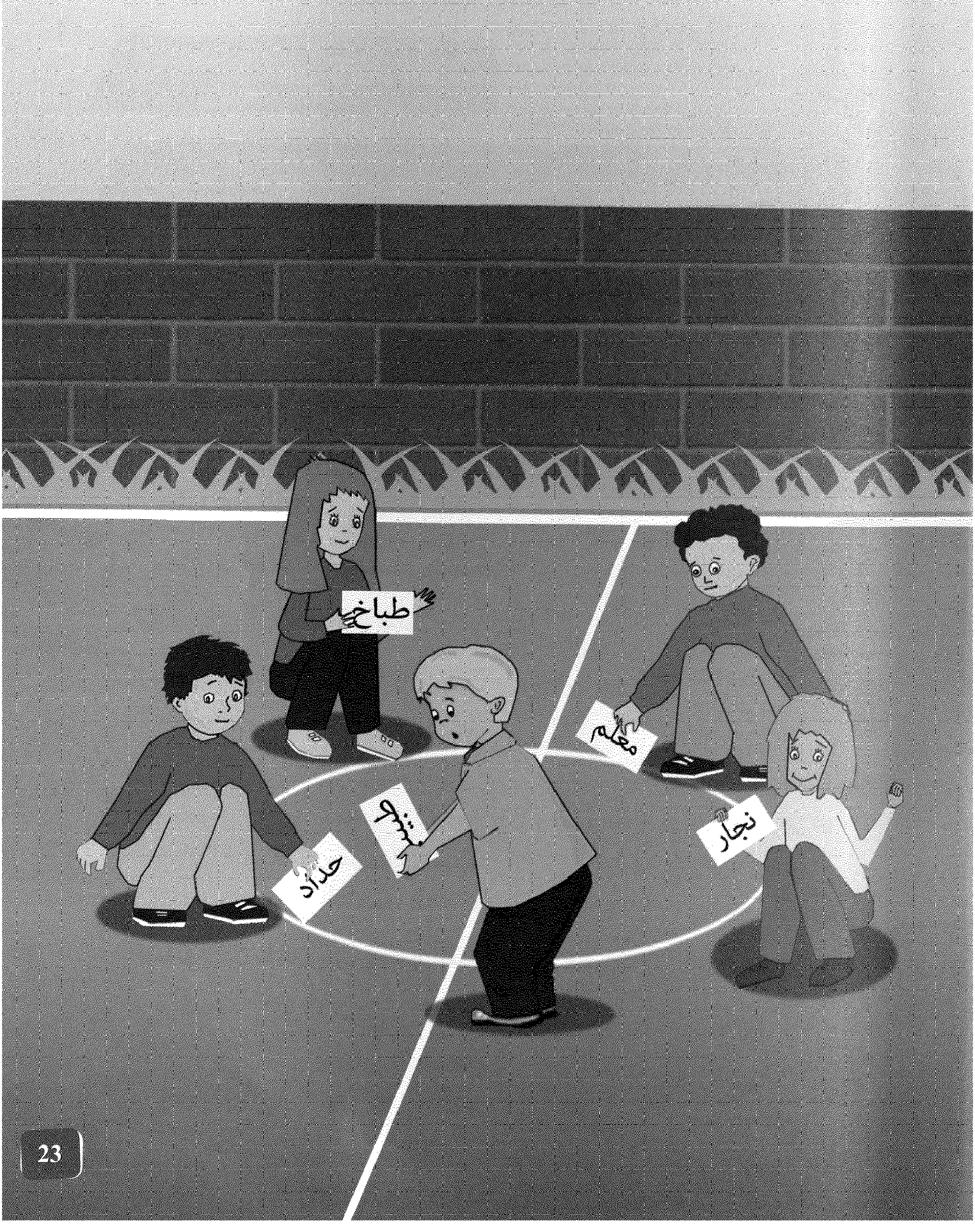
عدد اللاعبين: 4لاعبين فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يجلس المشتركون في دائرة.
2. يسحب كل لاعب بطاقة.
3. على كل لاعب أن يمثل حركة المهنة مثل: بطاقة مكتوب عليها (معلم) يقوم اللاعب بأداء حركات تدل على أن صاحبها (معلم) و هكذا.

الفائز: اللاعب الذي لا يخطئ التمثيل المطلوب

لعبة المهن



تمثيل الأعمال والمهن

الوقت: حتى انتهاء اللعبة.

المكان: الغرفة الصفية،المنزل،الصالة المغلقة،ساحة المدرسة.

الأدوات: لا يوجد.

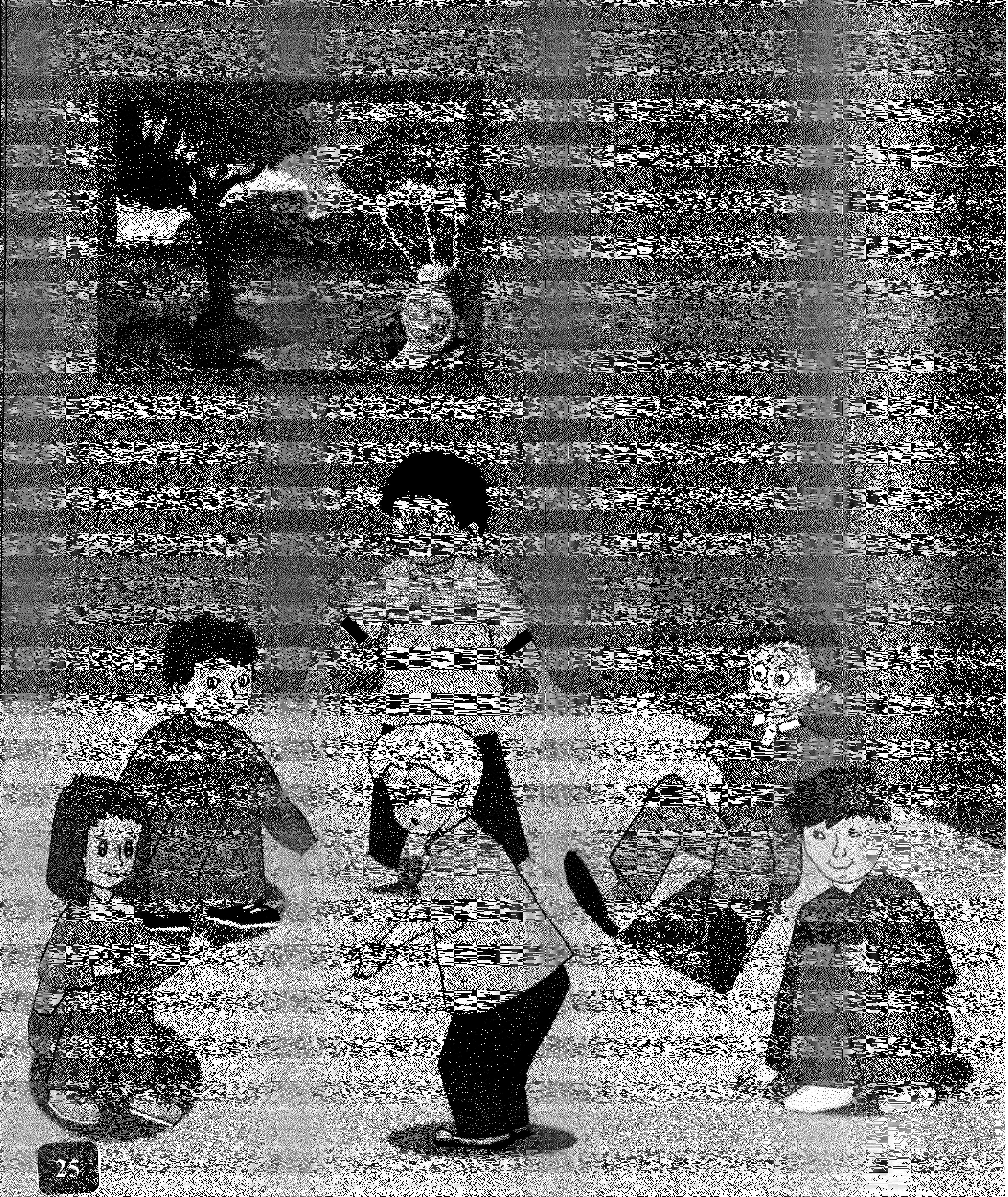
عدد اللاعبين: 6 لاعبين فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يجلس اللاعبون على شكل دائرة.
2. يقف قائد اللعبة في الوسط.
3. ينادي القائد على أحد اللاعبين و يهمس في أذنه بأن يقلد مهنة النجار مثلاً.
4. يبدأ اللاعب بتمثيل عمل النجار.
5. اللاعب الذي يعرف اسم المهنة أولاً، يقوم بالتمثيل لمهنة أخرى ، و اللاعب الذي مثل يأخذ مكانه.
6. يخرج من اللعبة اللاعب الذي لا يعرف المهنة.

الفائز: اللاعب الذي يستمر إلى النهاية ولا يخطئ و يعرف اسم المهنة.

تمثيل الأعمال والمهن



لعبة أين هو؟

الوقت: 5 دقائق لكل لاعب.

المكان: الغرفة الصيفية، المقعد، طاولة المعلم، حقيبة الطلاب، خزانة الصف.

الأدوات: أحد الأدوات الصفية مثل: كتاب، دفتر، قلم، مسطرة.

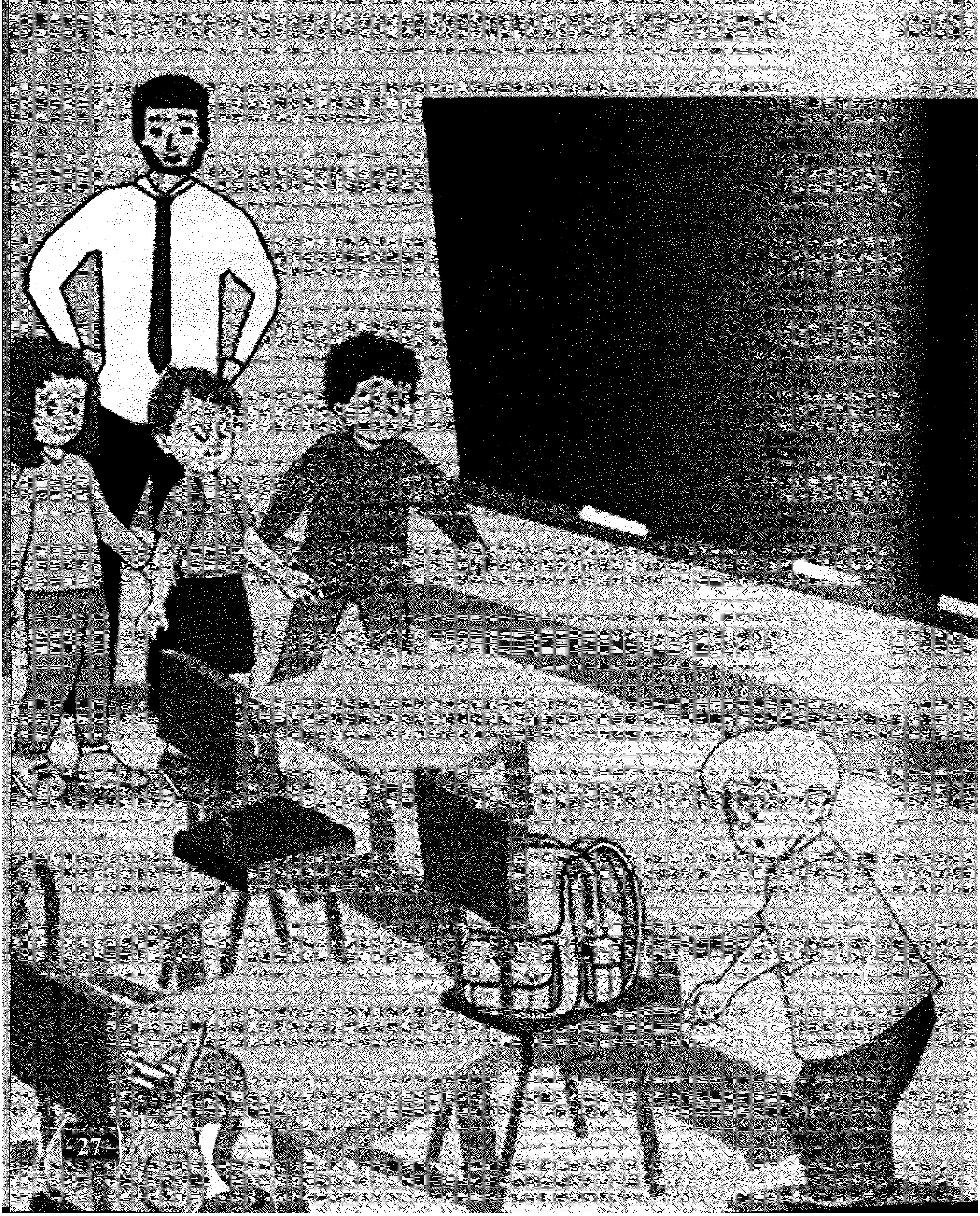
عدد اللاعبين: طلاب الصف.

طريقة اللعب:

1. يخرج أحد الطلاب من الغرفة الصفية.
2. يقوم المعلم بإخفاء مسطرة في مكان ما داخل الغرفة الصفية مثلاً في حقيبة أحد الطلاب.
3. ينادى على الطالب الذي خرج من الصف، ويطلب منه معرفة مكان المسطرة.
4. يبدأ الطالب بالبحث، فإذا كان بعيداً عن مكان وجود المسطرة يصيح جميع الطلاب بارد بارد.
5. وإذا اقترب من مكان المسطرة، يصيح جميع الطلاب نار، نار.
6. الطالب الذي يعرف مكان المسطرة تسجل له نقطة.

الفائز: الطالب الذي يكتشف محل المسطرة.

لعبة أين هو؟



لعبة تجيمع أجزاء الصورة

الوقت: 5 دقائق.

المكان: الغرفة الصفية، المنزل، الصالة المغلقة.

الأدوات: مجموعة أجزاء الصور ولاصق، سلة، لوح أو الحائط.

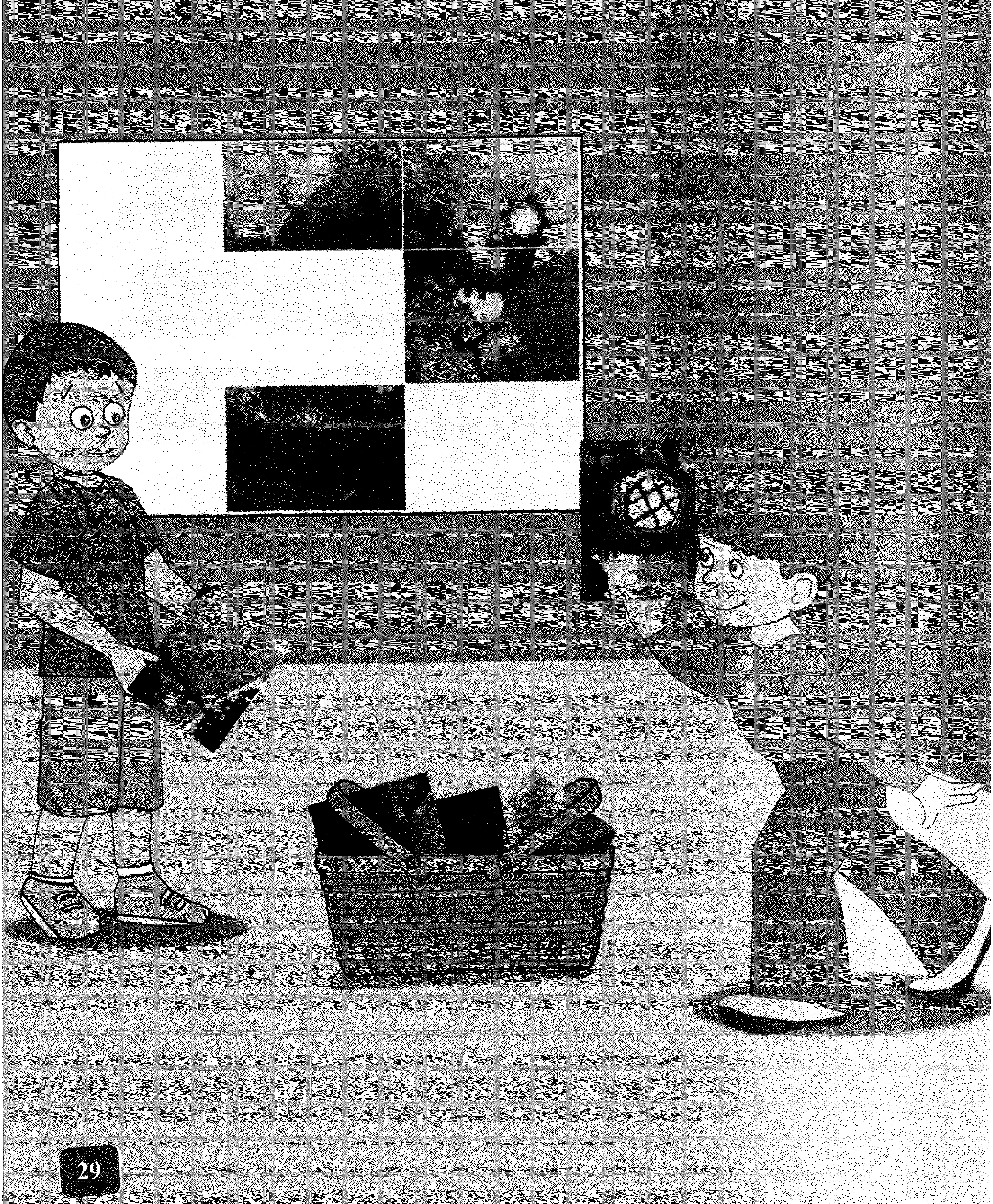
عدد اللاعبين: لاعبان فأكثر.

طريقة اللعب:

1. تُقَسم كل صورة إلى أربعة أجزاء بالتساوي.
2. توضع أجزاء الصور في سلة.
3. عند سماع إشارة بدء السباق، يأخذ اللاعب جزءاً من الصورة، و يثبتها على اللوح أو الجدار.
4. يبحث اللاعب عن الأجزاء المكملة للصورة، ويقوم بلصقها بجانب بعضها البعض.

الفائز: اللاعب الذي يجمع صور اكثر من زميله.

لعبة تجيمع أجزاء الصورة



لعبة الكلمات

الوقت: حتى انتهاء اللعبة.

المكان: الغرفة الصفية،المنزل،الصالة المغلقة،ساحة المدرسة.

الأدوات: لا يوجد.

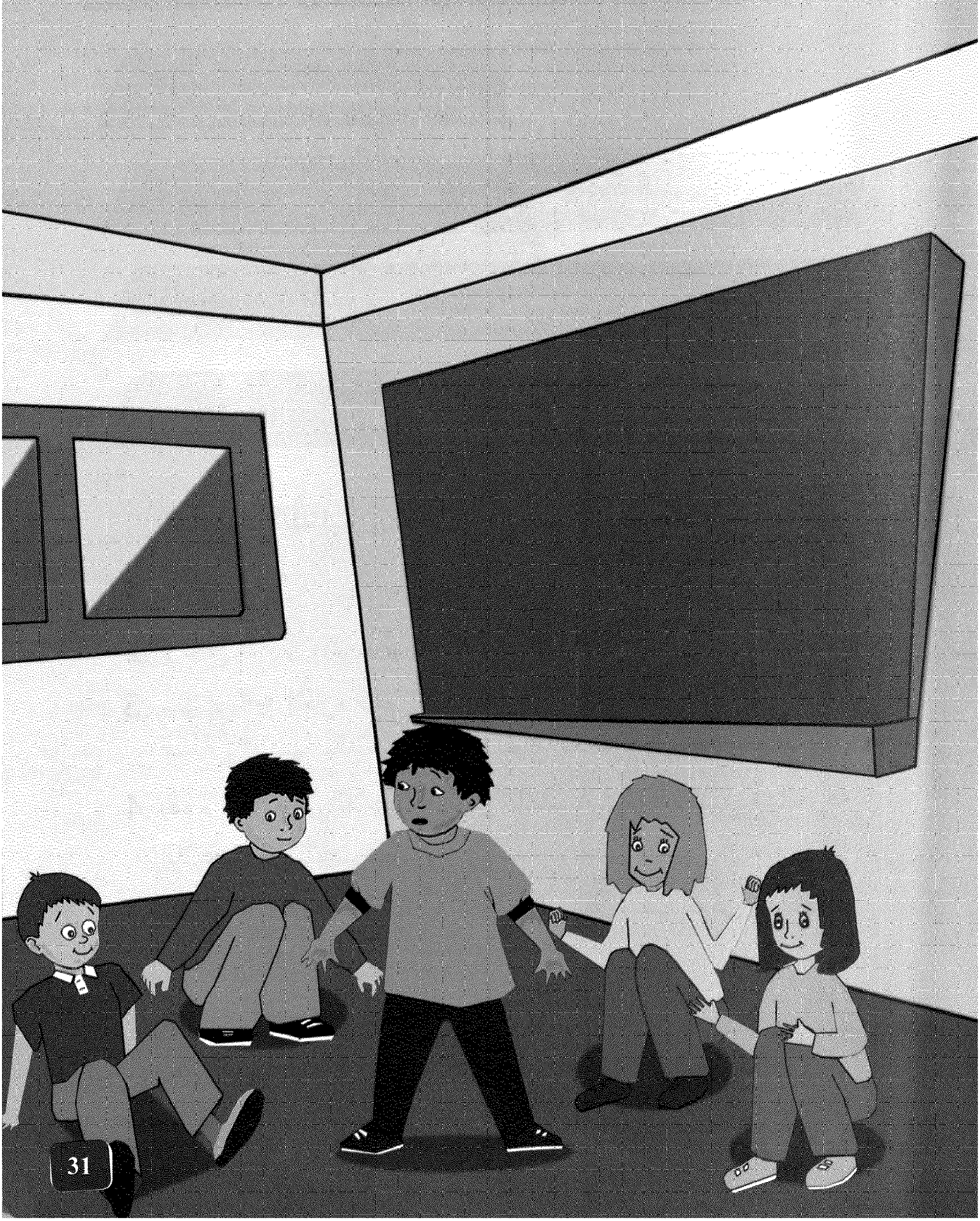
عدد اللاعبين: 4 لاعبين فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يجلس اللاعبون على شكل دائرة.
2. يقف قائد اللعبة فٍي الوسط.
3. يذكر القائد حرفاً مثل: الكاف.
4. اللاعب الأول يضيف حرفاً على الكاف مثل ب، و هكذا يضيف اللاعب الثالث والرابع، لنحصل في النهاية على كلمة من أربعة حروف ك، ت، ا، ب، الكلمة: كتاب، و قد تكون ك، ر، س، ي، كرسي.

الفائز: اللاعب الذي يستمر إلى نهاية اللعبة ولا يخطئ.

لعبة الكلمات



لعبة الصاق الصور

الوقت: غير محدد.

المكان: الغرفة الصفية، المنزل، الصالة المغلقة.

الأدوات: صور، لاصق.

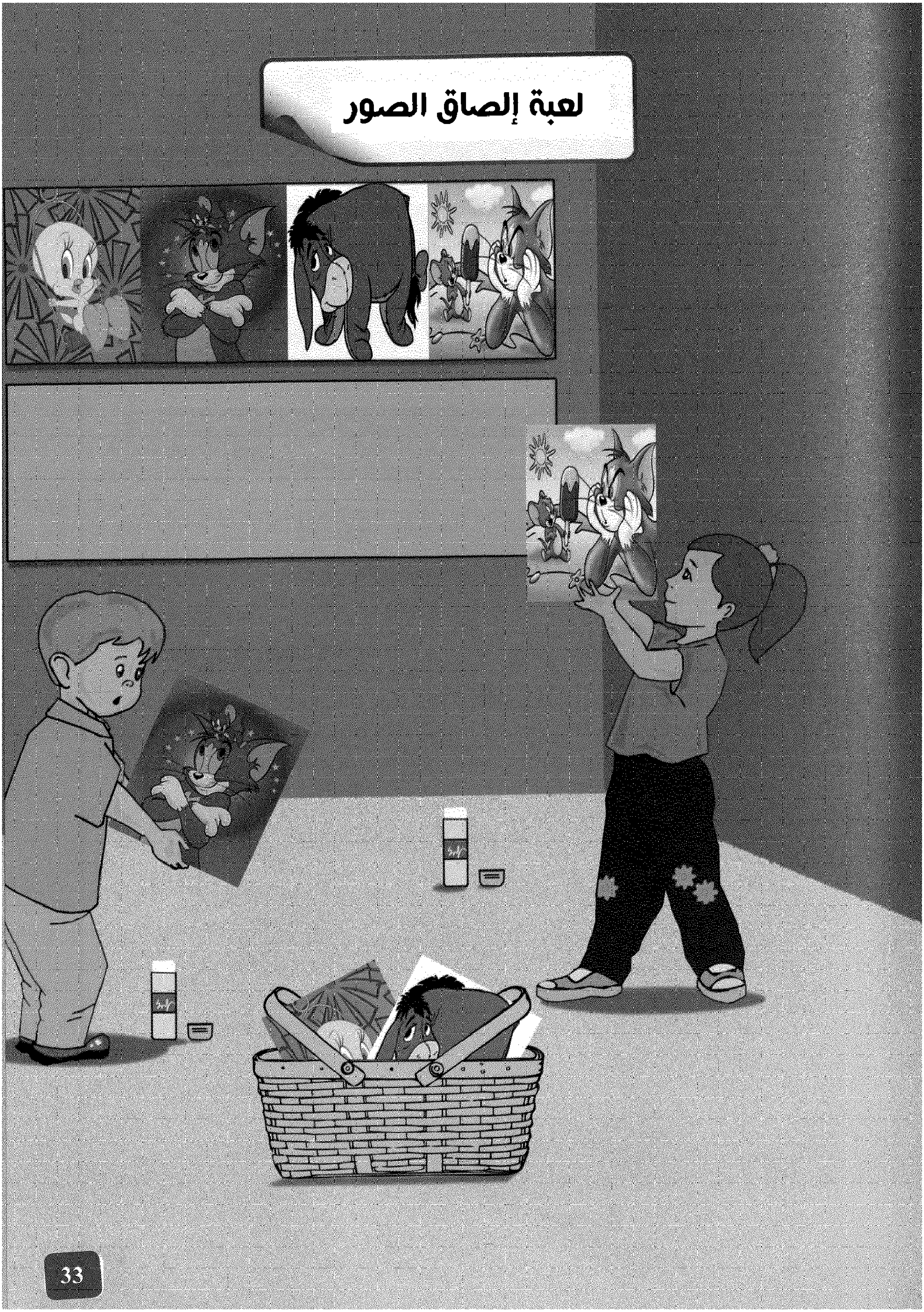
عدد اللاعبين: لاعبان فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يتم لصق صور على الحائط أو على اللوح.
2. توضع صور مثل الصور المثبتة على اللوح في سلة.
3. عند سماع إشارة بدء المسابقة، يقوم اللاعب بأخذ صورة من السلة و يثبتها باللاصق على اللوح تحت الصورة المماثلة لها.
4. يقوم الحكم أو اللاعب الآخر باحتساب الوقت الذي استغرقه اللاعب في تثبيت الصور.

الفائز: اللاعب الذي يثبت الصور في أقل وقت ممكن.

لعبة إلصاق الصور



لعبة نعم و لا

الوقت: 10 دقائق.

المكان: الغرفة الصفية،المنزل،الصالة المغلقة،ساحة المدرسة.

الأدوات: لا يوجد.

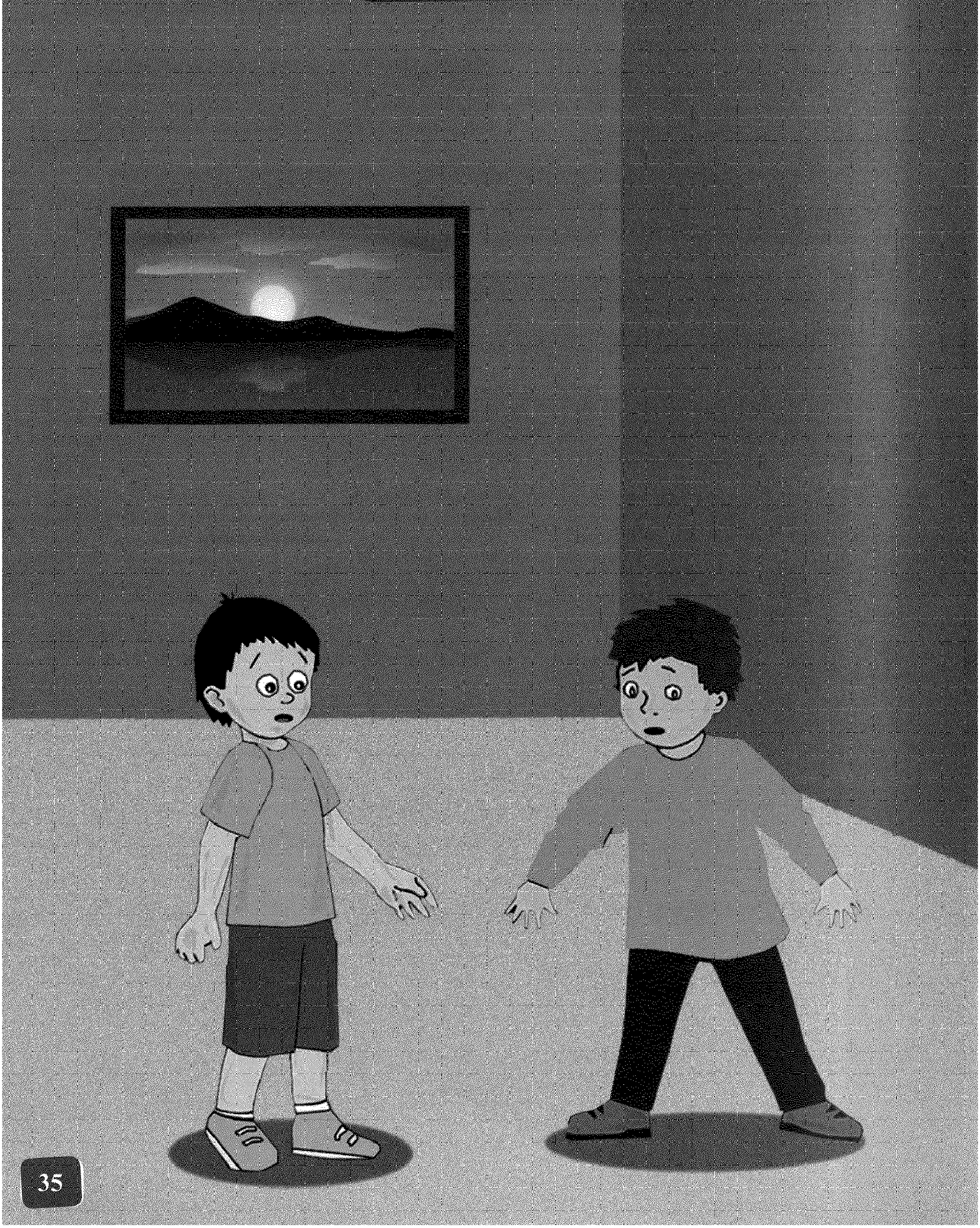
عدد اللاعبين: لاعبان فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يسأل اللاعب زميله مجموعة من الأسئلة المتتابعة.
2. على اللاعب الثاني أن يجيب عن الأسئلة بشرط أن لا يجيب بنعم أو لا.
3. اللاعب الذي يجيب بنعم أو لا تحسب عليه خطأ

الفائز: اللاعب الذي يحرز أقل عدد من النقاط عند انتهاء اللعبة.

لعبة نعم و لا



لعبة البحث عن الكلمات

الوقت: 5 دقائق.

المكان: الغرفة الصفية، المنزل، الصالة المغلقة.

الأدوات: سلة، بطاقات المناسبات، لاصق، لوح، أو حائط.

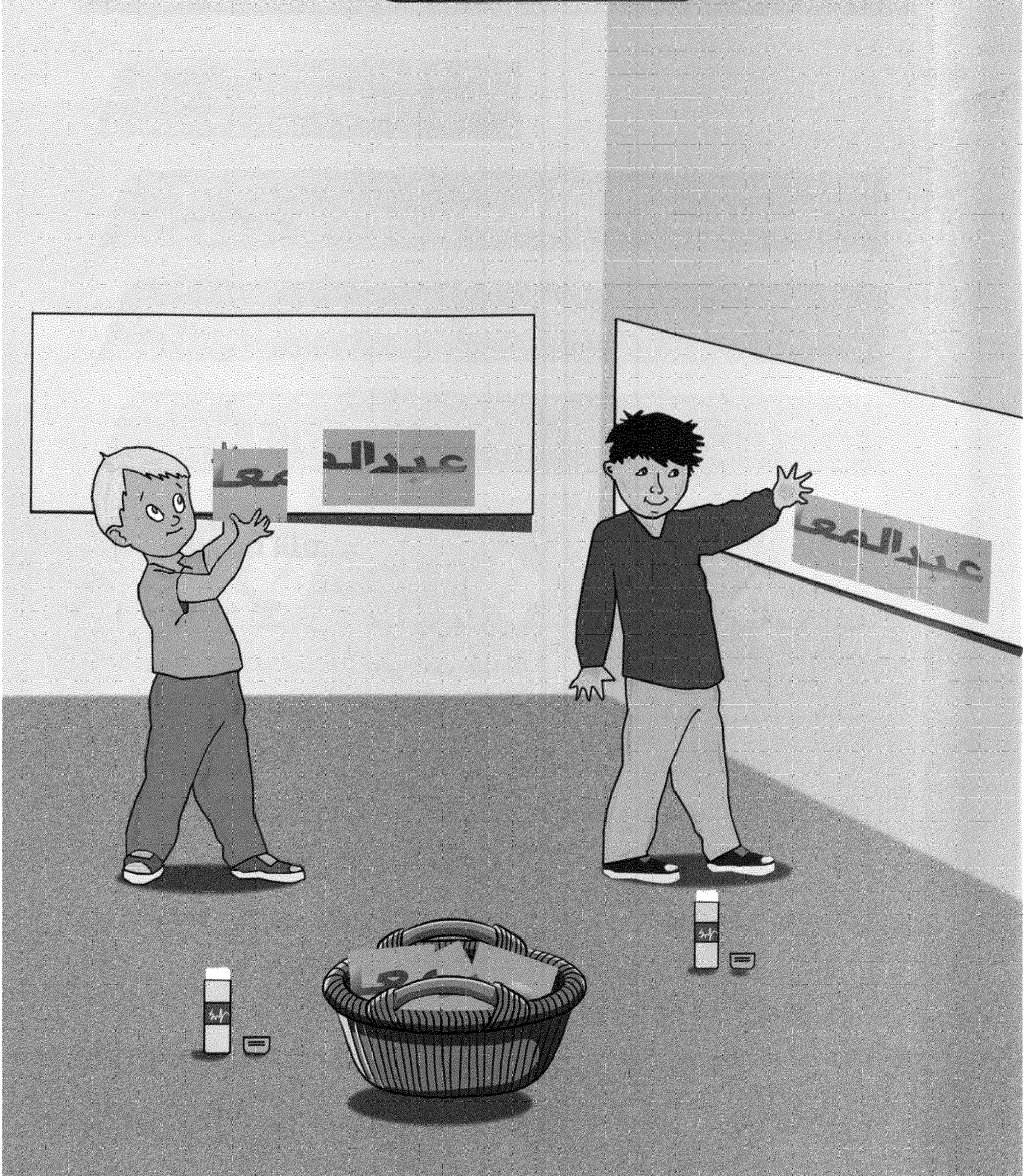
عدد اللاعبين: لاعبان فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يتم تجزئة بطاقة التهنئة إلى أربعة أجزاء متساوية.
2. توضع أجزاء البطاقات في السلة.
3. يقف أحد اللاعبين و في يده على سبيل المثال ، بطاقة مكتوب عليها عيد المعلم.
4. يأخذ اللاعب البحث في السلة عن الأجزاء المكتوب عليها عيد المعلم
5. يلصق اللاعب كل جزء على اللوح أو الحائط بحيث تشكل في النهاية عيد المعلم.

الفائز: اللاعب الذي يستطيع تركيب البطاقة بالشكل الصحيح

لعبة البحث عن الكلمات



لعبة الكلمة المتقطعة

الوقت: 5 دقائق.

المكان: ساحة المدرسة، الحديقة، المنتزه، الصالة المغلقة.

الأدوات: بطاقات مكتوب عليها كلمات من 4 حروف.

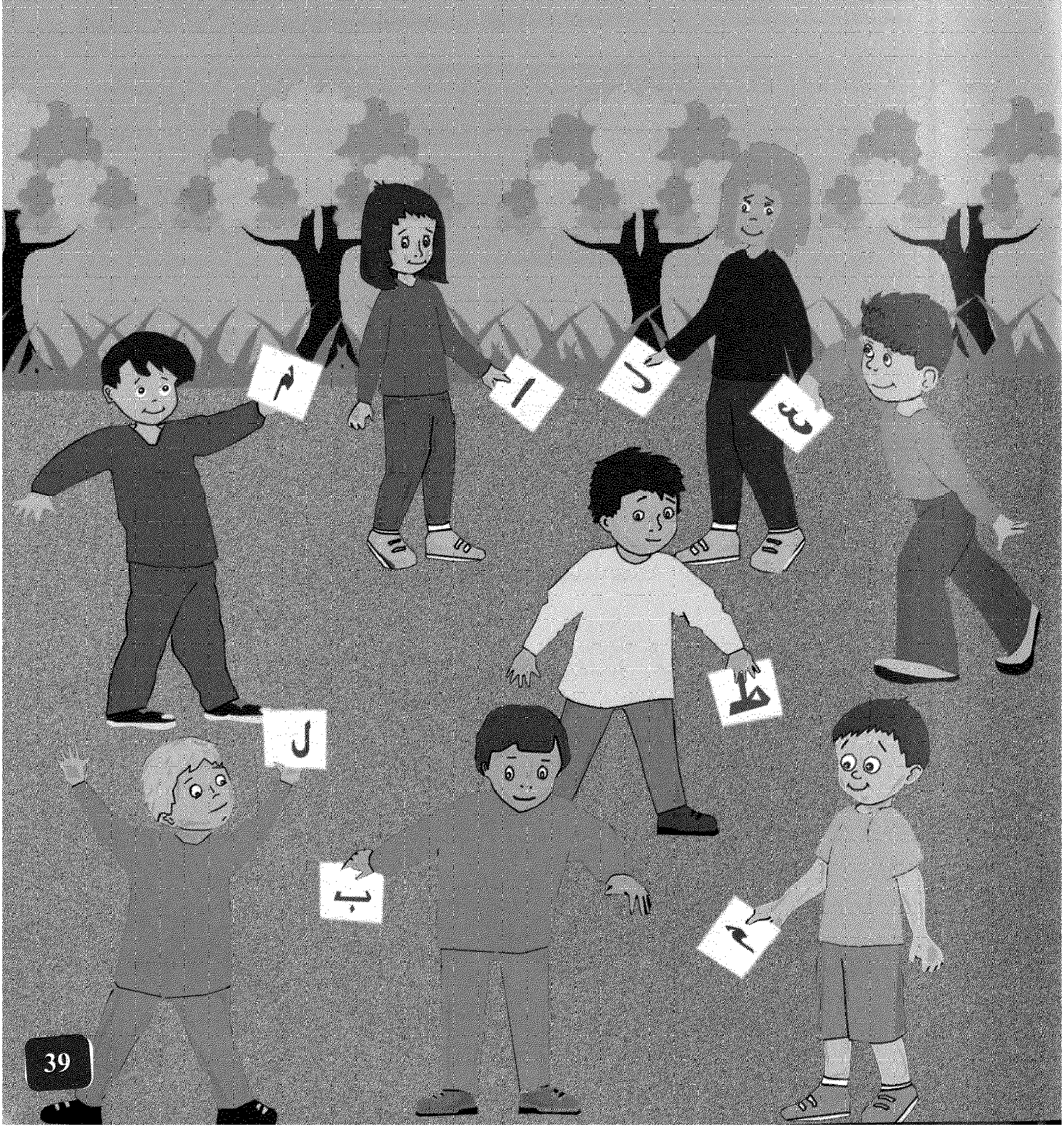
عدد اللاعبين: 8 لاعبين فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يعطي الحكم كل لاعب حرفاً من كلمة تتكون من أربعة حروف، دون أن يعرف اللاعب الحرف الذي أخذه زميله.
2. عند سماع إشارة بدء اللعبة، يجري اللاعبون في كل الاتجاهات.
3. وعند سماع الإشارة الثانية، يقوم كل لاعب بالبحث عن زملائه الذين يحملون الحروف التي تكون كلمة مع الحرف الذي يحمله.
4. بعد خمس دقائق يطلق الحكم صفارة انتهاء اللعبة.

الفائز: الفريق الذي استطاع تجميع حروف الكلمة قبل خمس دقائق، أو جمعها في وقت قياسي.

لعبة الكلمة المتقطعة



لعبة الدفتر

الوقت: حتى انتهاء اللعبة.

المكان: الغرفة الصفية،المنزل،الصالة المغلقة.

الأدوات: لا توجد.

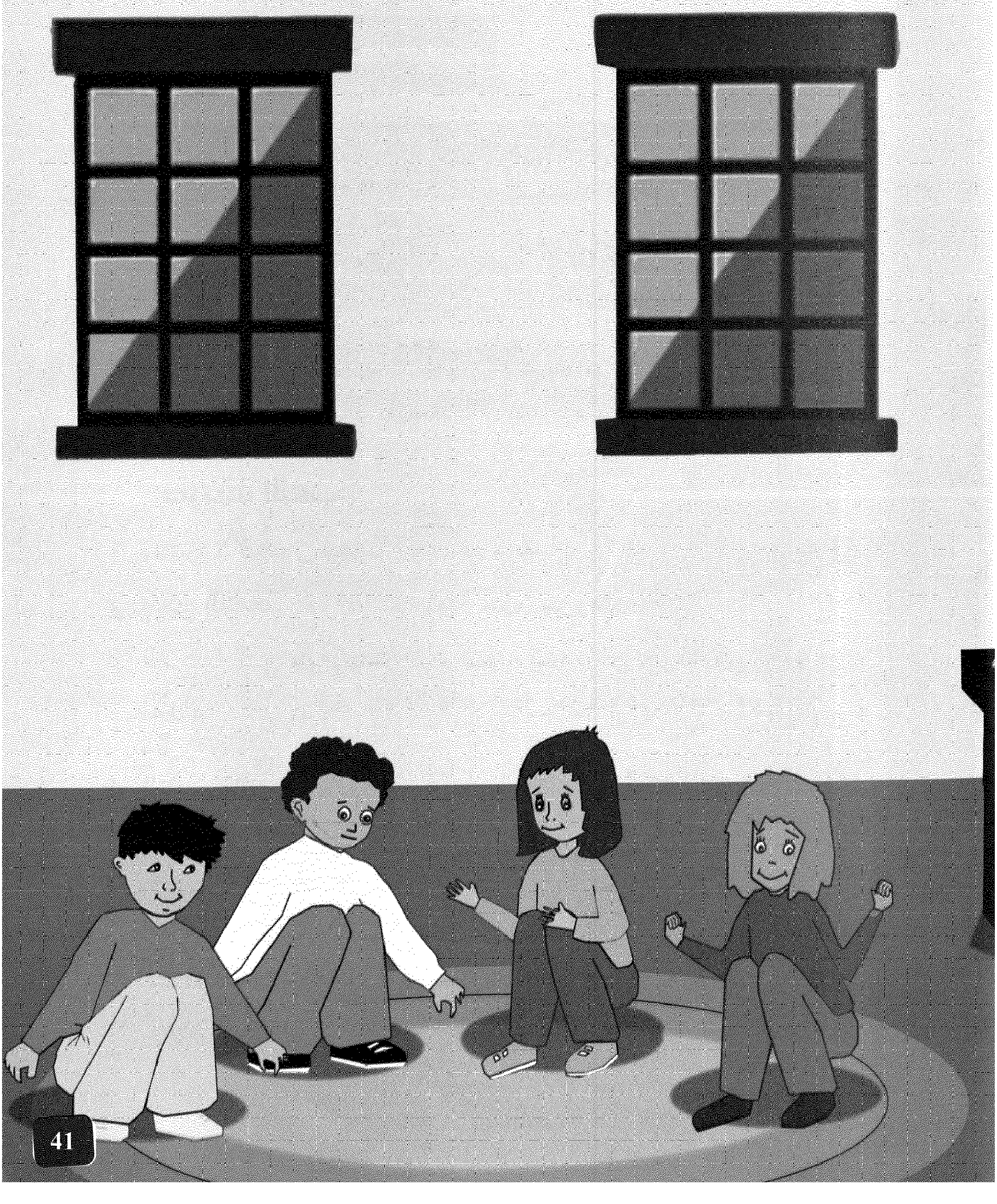
عدد اللاعبين: 4 لاعبين فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يجلس اللاعبون بجانب بعضهم بعضاً.
2. يبدأ اللاعبون بذكر الأرقام مبتدئين من واحد بالدور (واحد تلو الاخر).
3. إذا وصل العدد إلى الرقم "4" أو مضاعفاته: 8، 12، 16،إلخ. يذكر اللاعب كلمة دفتر.
4. إذا نطق اللاعب الرقم "4" أو مضاعفاته يخرج من اللعبة.

الفائز: اللاعب الذي لا يخطىء و يبقى إلى النهاية.

لعبة الدفتر



لعبة المدن

الوقت: حتى انتهاء اللعبة.

المكان: الغرفة الصفية،المنزل،الصالة المغلقة،ساحة المدرسة.

الأدوات: لا توجد.

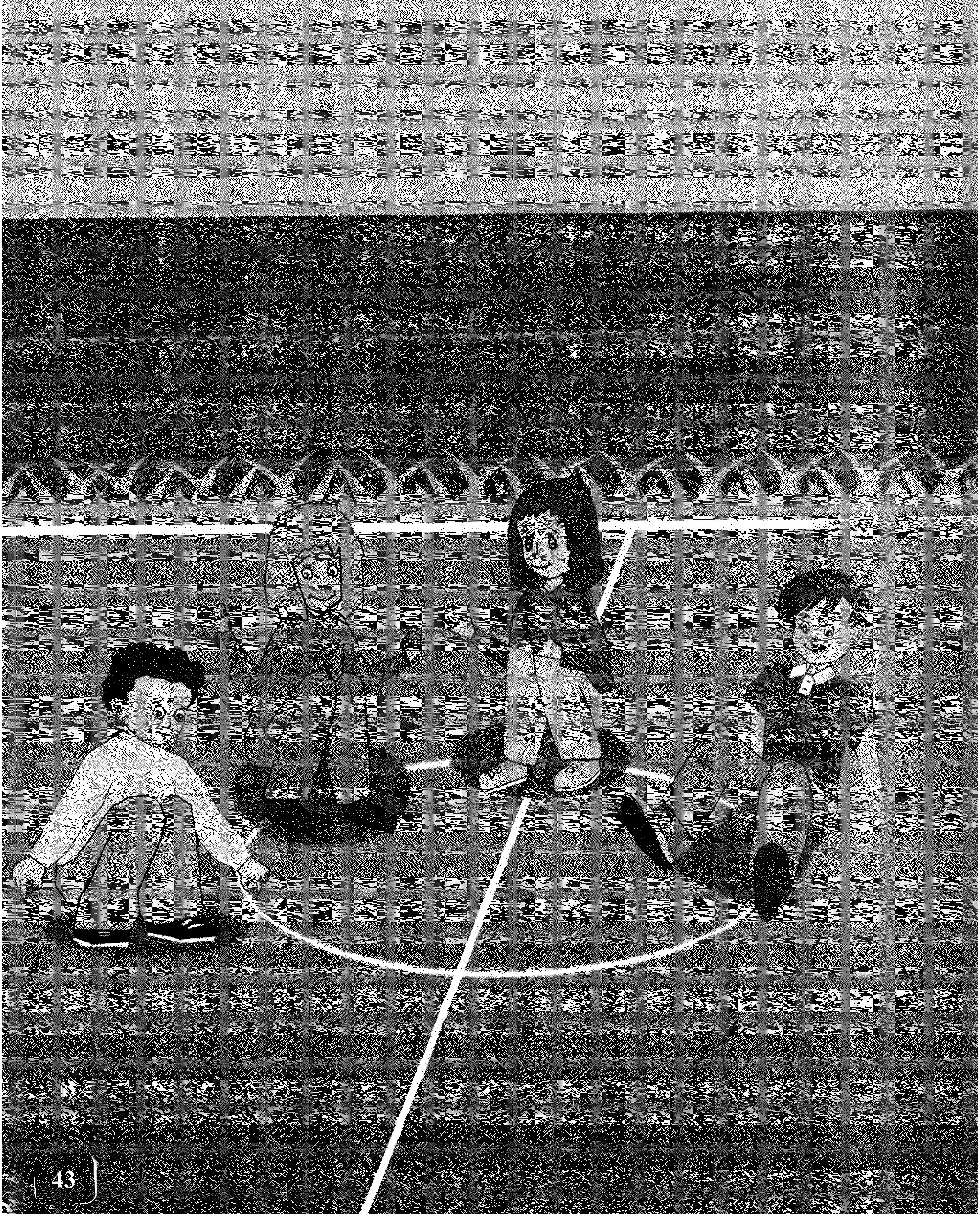
عدد اللاعبين: لاعبان فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يجلس اللاعبون بجانب بعضهم بعضاً.
2. يذكر اللاعب الأول اسم مدينة مثل: بيروت.
3. اللاعب الذي يليه، يذكر اسم مدينة تبدأ بآخر حرف في المدينة الأولى وهنا حرف "التاء" لأنها آخر حرف في كلمة "بيروت" مثل: تونس.
4. اللاعب الذي يليه يذكر اسم مدينة تبدأ بحرف السين، لأنه آخر حرف في مدينة تونس، وهكذا.
5. على اللاعب أن يذكر اسم المدينة قبل أن ينهي حكم اللعبة العد و إذا لم يستطع يخرج من اللعبة.

الفائز: اللاعب الذي لا يخطئ طيلة الوقت، و يبقى إلى النهاية

لعبة المدن



لعبة أسماء الأشياء

الوقت: 15 دقيقة.

المكان: الغرفة الصفية،المنزل،الصالة المغلقة،ساحة المدرسة.

الأدوات: لا يوجد.

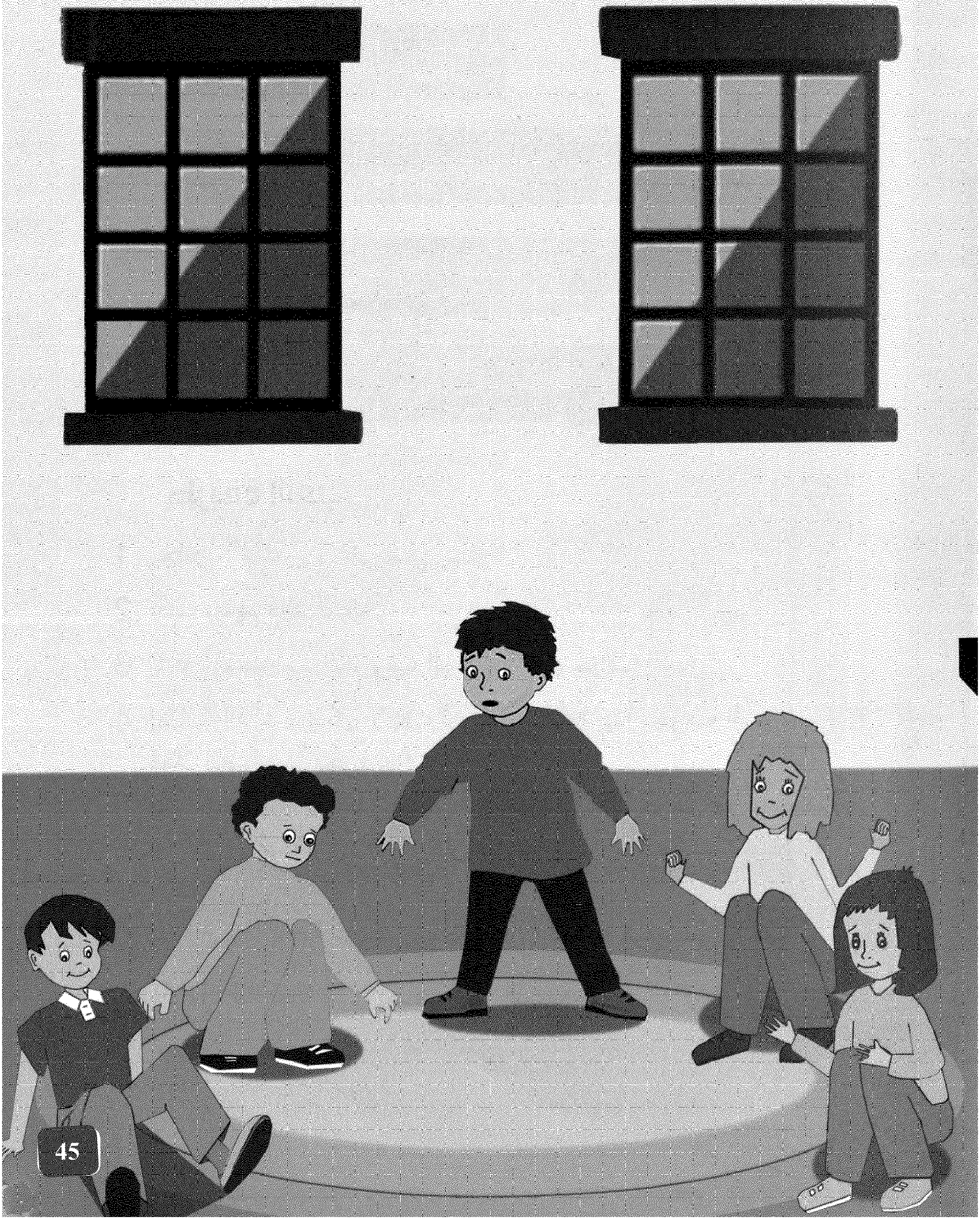
عدد اللاعبين: 4 لاعبين فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يُقَسم اللاعبون إلى فريقين.
2. يقف قائد اللعبة بينهم ويذكر أحد الحروف الهجائية، ثم يذكر كلمة فاكهة.
3. على أي عضو في الفريق أن يذكر اسم فاكهة تبدأ بالحرف الذي أعلن عنه القائد.
4. اللاعب الذي يجيب أولاً، يحصل على نقطة.
5. يغير قائد اللعبة الأشياء المطلوب ذكرها من فاكهة إلى مدن إلى جبال و هكذا، إلى أن ينتهي وقت اللعبة.

الفائز: الشخص الذي يحصل على أكثر عدد من النقاط ممكن للفائز أن يقوم بدور السائل.

لعبة أسماء الأشياء



لعبة تسلسل الكلمات

الوقت: حتى انتهاء اللعبة.

المكان: الغرفة الصفية،المنزل،الصالة المغلقة،ساحة المدرسة.

الأدوات: لا يوجد.

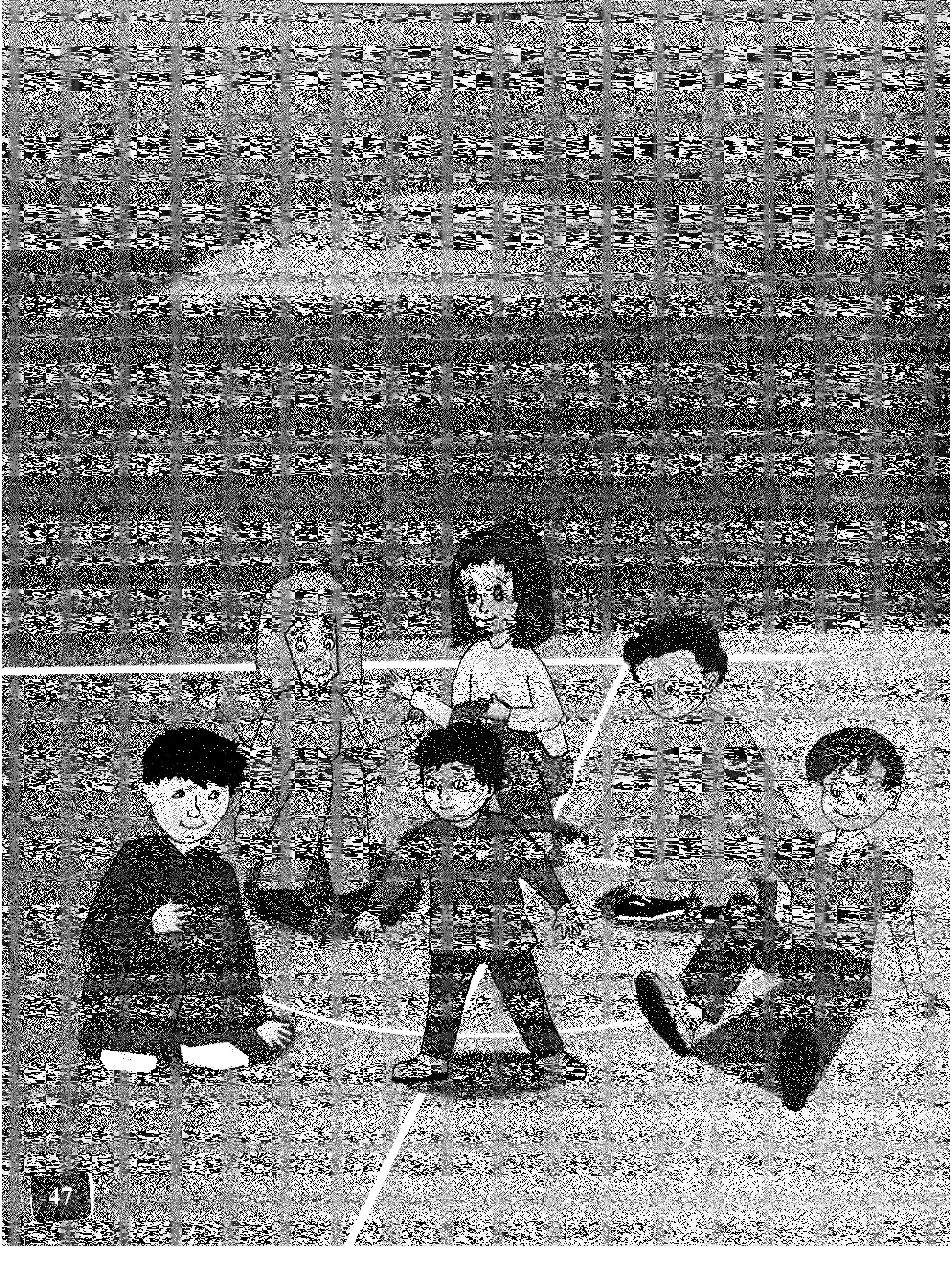
عدد اللاعبين: 4 لاعبين فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يجلس اللاعبون على شكل دائرة.
2. يقف بينهم قائد اللعبة.
3. يذكر القائد أحد الحروف الهجائية مثل حرف "سين".
4. يطلب القائد من كل لاعب أن يذكر اسماً يبدأ بحرف السين، و فعلاً أيضاً يبدأ بحرف السين.
5. بعد أن ينتهي من الدور يبدأ من جديد ويذكر حرفاً آخر ويطلب من كل لاعب أن يذكر اسمين وفعلين يبدآن بالحرف الجديد، و هكذا.
6. يخرج من اللعبة كل من يعجز عن ذكر ما هو مطلوب منه.

الفائز: اللاعب الذي يستمر إلى النهاية.

لعبة تسلسل الكلمات



لعبة تكوين الجمل

الوقت: حتى انتهاء اللعبة.

المكان: الغرفة الصفية،المنزل،الصالة المغلقة،ساحة المدرسة.

الأدوات: لا يوجد.

عدد اللاعبين: 8 لاعبين فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يُقَسِّم قائد اللعبة اللاعبين إلى فرق.
2. يذكر القائد كلمة مثلاً: كافأ.
3. على اللاعب الأول أن يضيف كلمة مثلاً: المعلم.
4. واللاعب الثاني يضيف كلمة أخرى مثلاً: المجتهد. فتصبح الجملة: كافأ المعلم المجتهد.
5. يخرج من اللعبة اللاعب الذي يعجز عن ذكر الكلمة المناسبة قبل انتهاء قائد اللعبة من العد إلى العشرة.

الفائز: الفريق الذي لا يعجز عن ذكر الكلمة المناسبة و يستمر إلى النهاية

لعبة تكوين الجمل



لعبة الحروف و الكلمات

الوقت: 10 دقائق.

المكان: الغرفة الصفية،المنزل،الصالة المغلقة،ساحة المدرسة.

الأدوات: ورق، أقلام.

عدد اللاعبين: 4 لاعبين فأكثر.

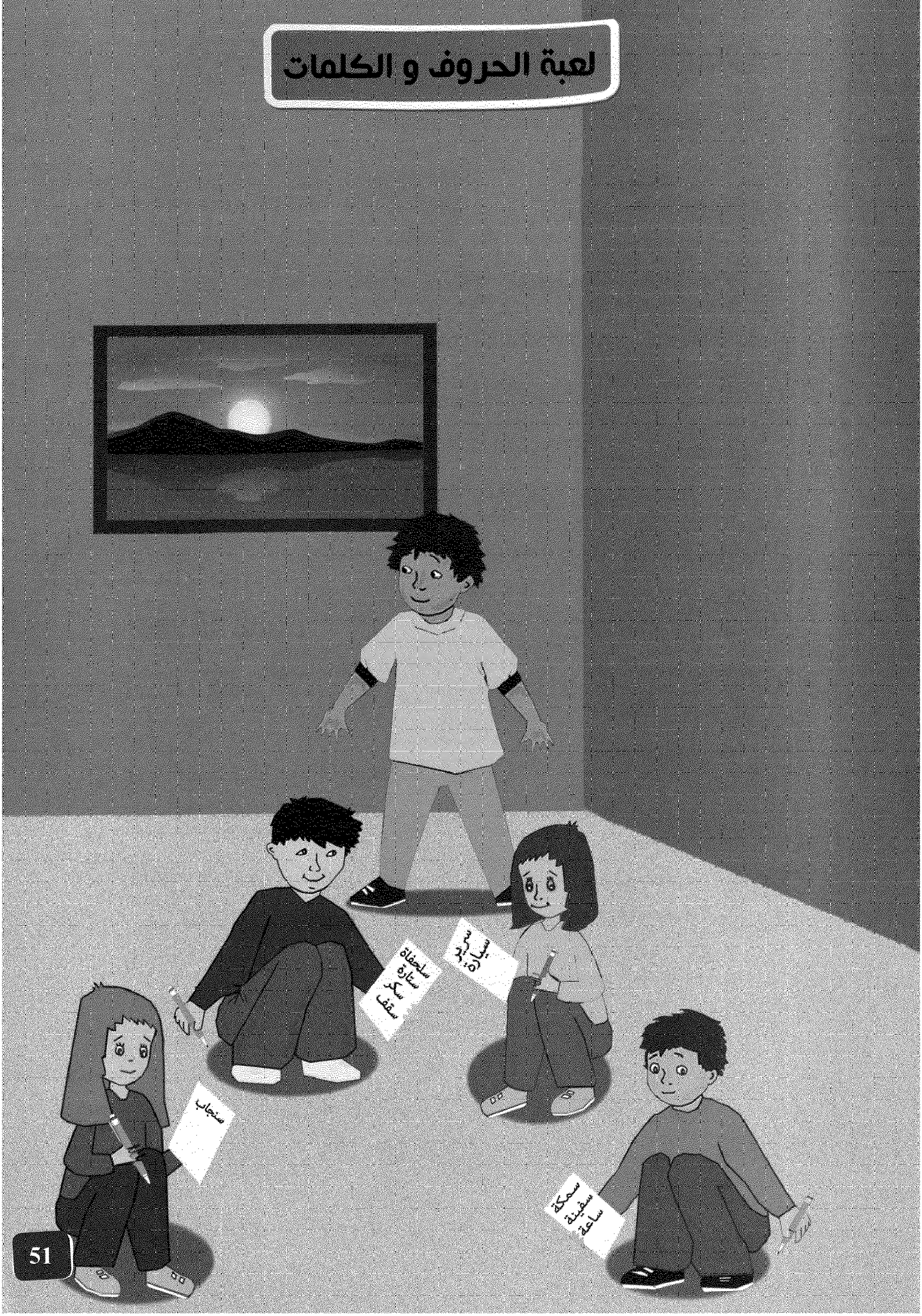
طريقة اللعب:

1. يجلس اللاعبون في دائرة.
2. يحمل كل لاعب ورقة وقلماً.
3. يذكر قائد اللعبة أحد الحروف الهجائية، مثل: "س".
4. على اللاعبين كتابة أكبر عدد من الكلمات تبدأ بحرف السين.

الفائز: اللاعب الذي يكتب أكثر عدد من الكلمات تبدأ بحرف السين.

ملاحظة: يكرر القائد اللعبة بذكر حروف أخرى.

لعبة الحروف و الكلمات



لعبة تجميع الرسائل

الوقت: 15 دقيقة.

المكان: الغرفة الصفية،المنزل،الصالة المغلقة،ساحة المدرسة.

الأدوات: رسائل قصيرة معدة سلفاً، صندوق كرتون.

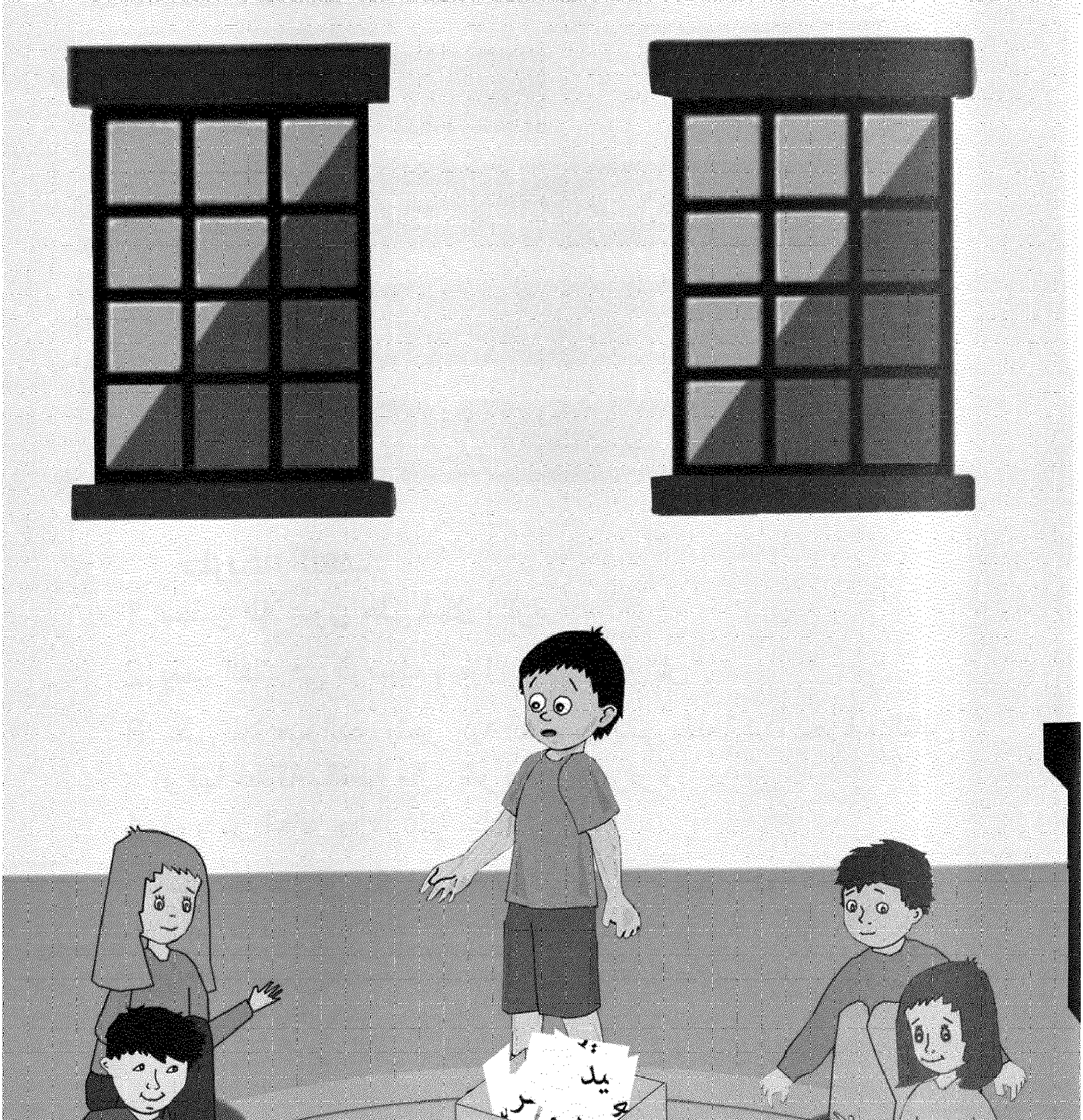
عدد اللاعبين: 4 لاعبين فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يُقسِّم قائد اللعبة اللاعبين إلى مجموعات، كل اثنين أو ثلاثة مثلاً تشكل مجموعة.
2. يقوم القائد بتمزيق الرسائل إلى قطع.
3. يطلب من المجموعات ترتيب الرسالة.

الفائز: المجموعة التي ترتب الرسالة قبل المجموعات الأخرى.

لعبة تجميع الرسائل



لعبة الكلمات

الوقت: 10 دقائق.

المكان: الغرفة الصفية،المنزل،الصالة المغلقة،ساحة المدرسة.

الأدوات: لا يوجد.

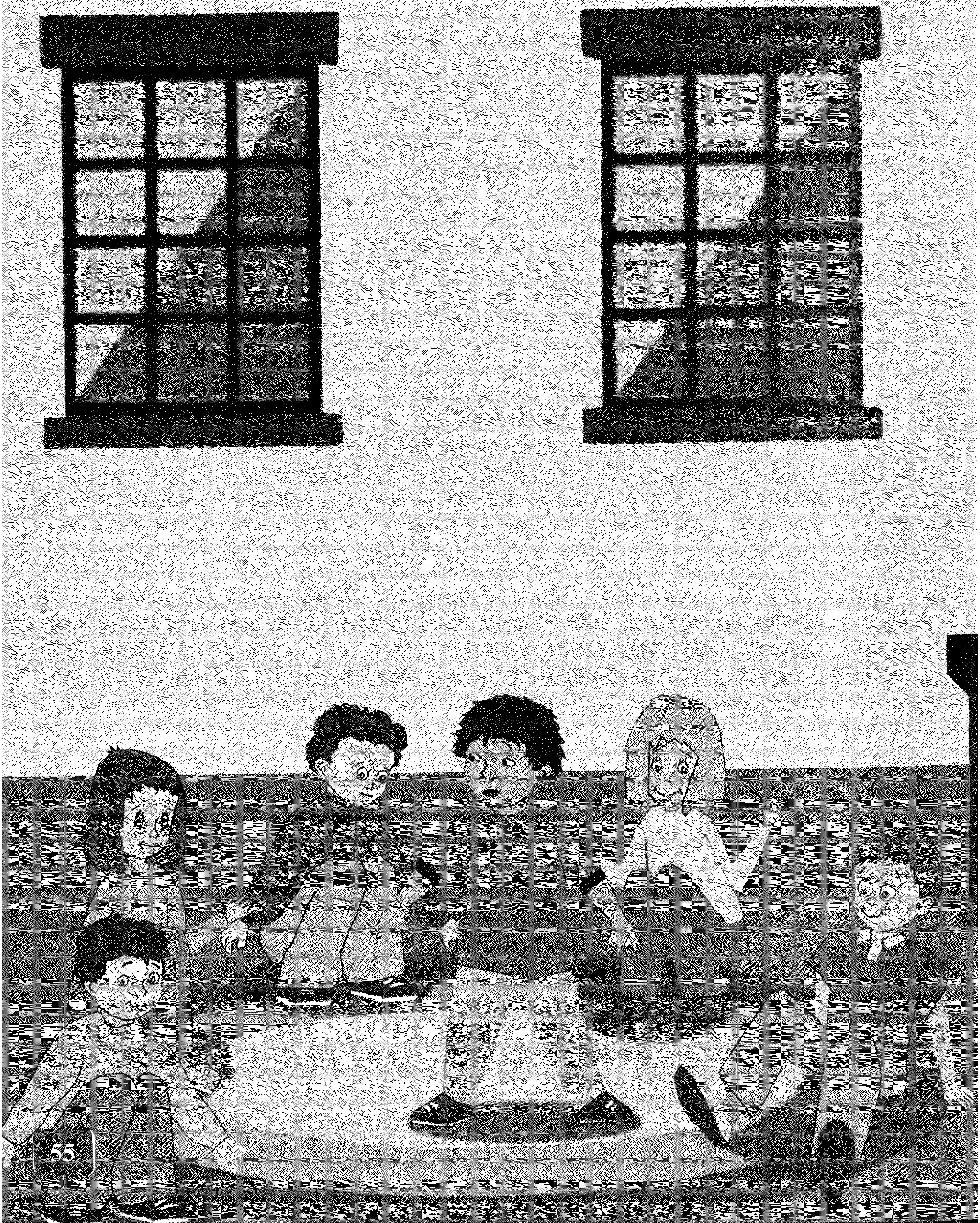
عدد اللاعبين: لاعبان فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يجلس اللاعبون على شكل دائرة.
2. يقف القائد في الوسط، ويقول مثلاً: قِطّة "ش".
3. على اللاعب الذي يشير إليه القائد أن يأتي بكلمة تبدأ بحرف الشين و لها علاقة بالقِطّة مثل: شرهة، أو شريرة.
4. ثم يذكر القائد حرفاً آخر مثل: "خ".
5. على اللاعب أن يأتي بكلمة تبدأ بحرف الخاء، و لها علاقة بالقِطّة مثل: خطيرة.
6. وهكذا تستمر اللعبة. ويمكن تنويع الموضوعات.

الفائز: اللاعب الذي يستمر إلى نهاية الوقت دون أن يعجز عن ذكر الكلمات المذكورة.

لعبة الكلمات



لعبة كلمات الترابط

الوقت: 10 دقائق.

المكان: الغرفة الصفية،المنزل،الصالة المغلقة، ساحة المدرسة.

الأدوات: لا يوجد.

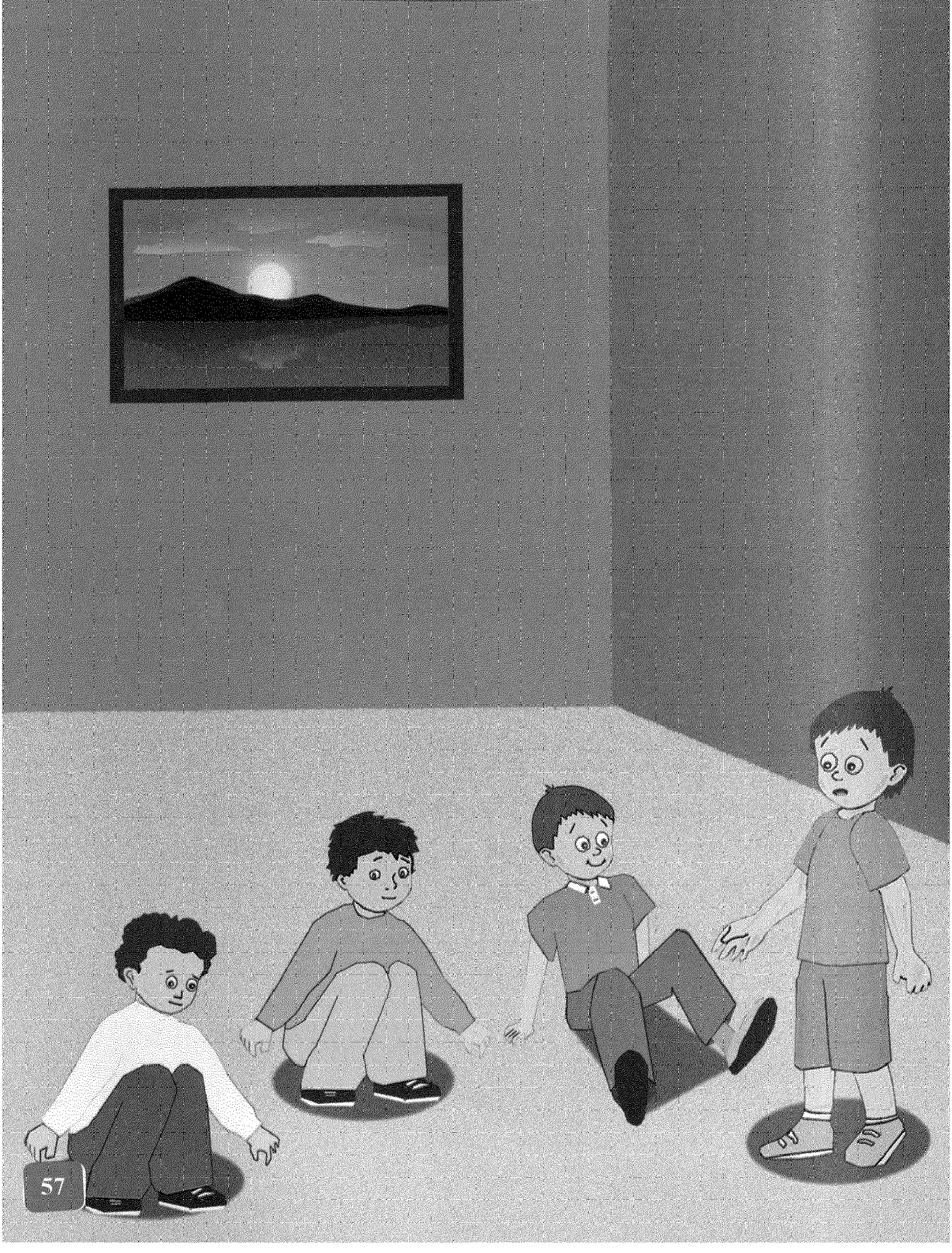
عدد اللاعبين: لاعبان فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يجلس اللاعبون على شكل دائرة.
2. يذكر قائد اللعبة كلمة أي كلمة مثل: الصّف.
3. يشير القائد إلى أحد اللاعبين ليذكر كلمة لها علاقة بالصّف مثل: سبورة.
4. اللاعب الذي بجانبه يقول مثلاً: معلّم.
5. وهكذا تستمر اللعبة.
6. اللاعب الذي يعجز عن ذكر كلمة من نفس الموضوع، يخرج من اللعب.

الفائز: اللاعب الذي يستمر إلى نهاية اللعبة أو عند انتهاء وقت اللعبة.

لعبة كلمات الترابط



لعبة قراءة الجملة

الوقت: 10 دقائق.

المكان: الغرفة الصفية،المنزل،الصالة المغلقة،ساحة المدرسة.

الأدوات: ورقة، قلم.

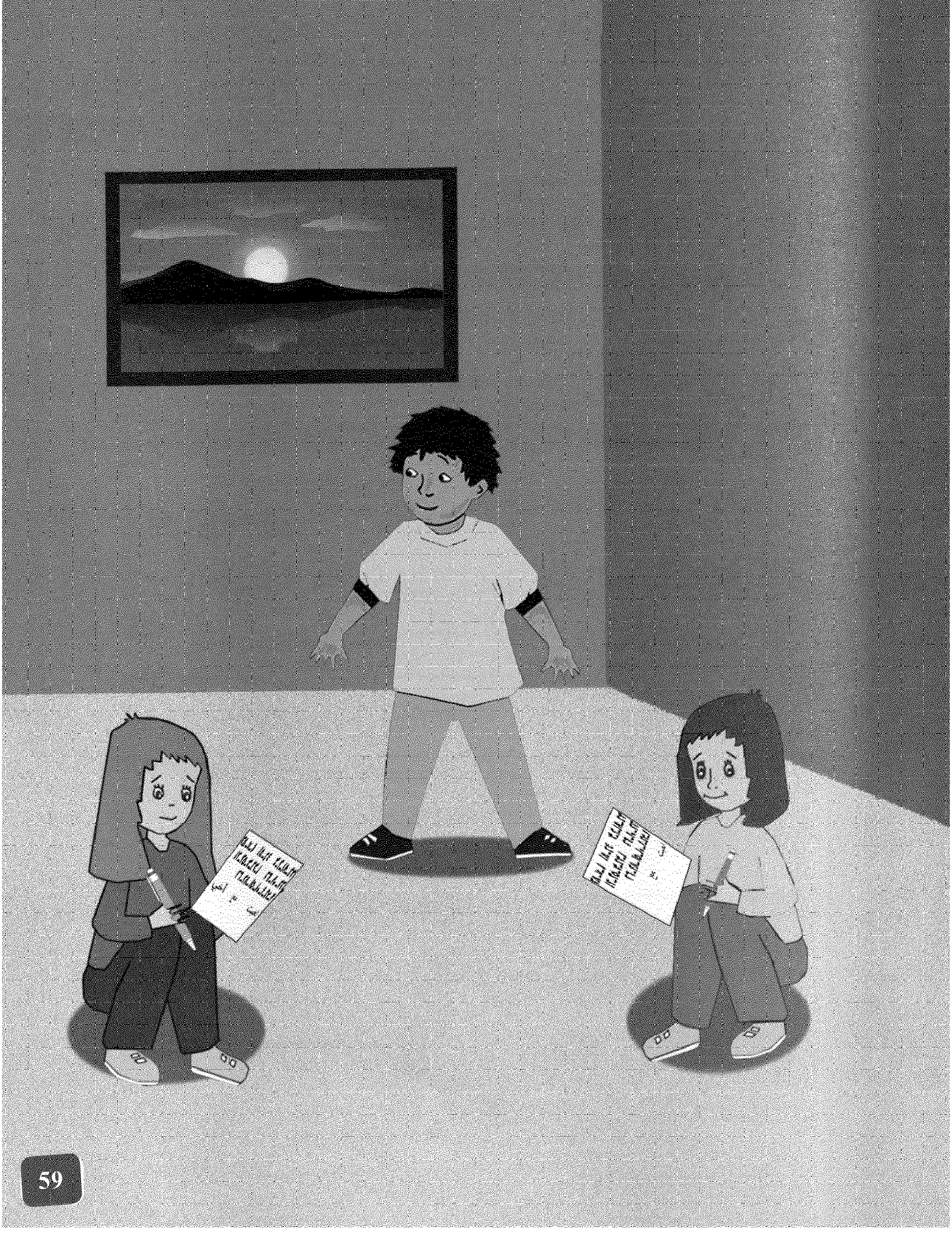
عدد اللاعبين: لاعبان فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يوزع قائد اللعبة على اللاعبين قائمة بالحروف الهجائية. أ،ب،ت،ث إلخ.
2. كل حرف له رقم يبدأ ب 1، فحرف الألف رقم 1 وب2،وت3 ، و هكذا.
3. يوزع القائد على اللاعبين بطاقات فيها جملة مكونة من ست كلمات ،الجملة مكتوبة بالأرقام مثل:1، 2 وقراءتها بالحروف: أب. لأن الألف رقمه 1 والباء رقمه 2.
4. عند سماع إشارة بدء اللعبة يبدأ اللاعبون بتحويل الأرقام إلى حروف و تجميع الحروف إلى كلمات لتصبح في النهاية جملة مفيدة.

الفائز: اللاعب الذي يقوم بمعرفة أرقام الجملة قبل انتهاء الوقت

لعبة قراءة الجملة



لعبة حيوانات و طيور

الوقت: 10 دقائق.

المكان: الغرفة الصفية،المنزل،الصالة المغلقة،ساحة المدرسة.

الأدوات: ورقة، قلم.

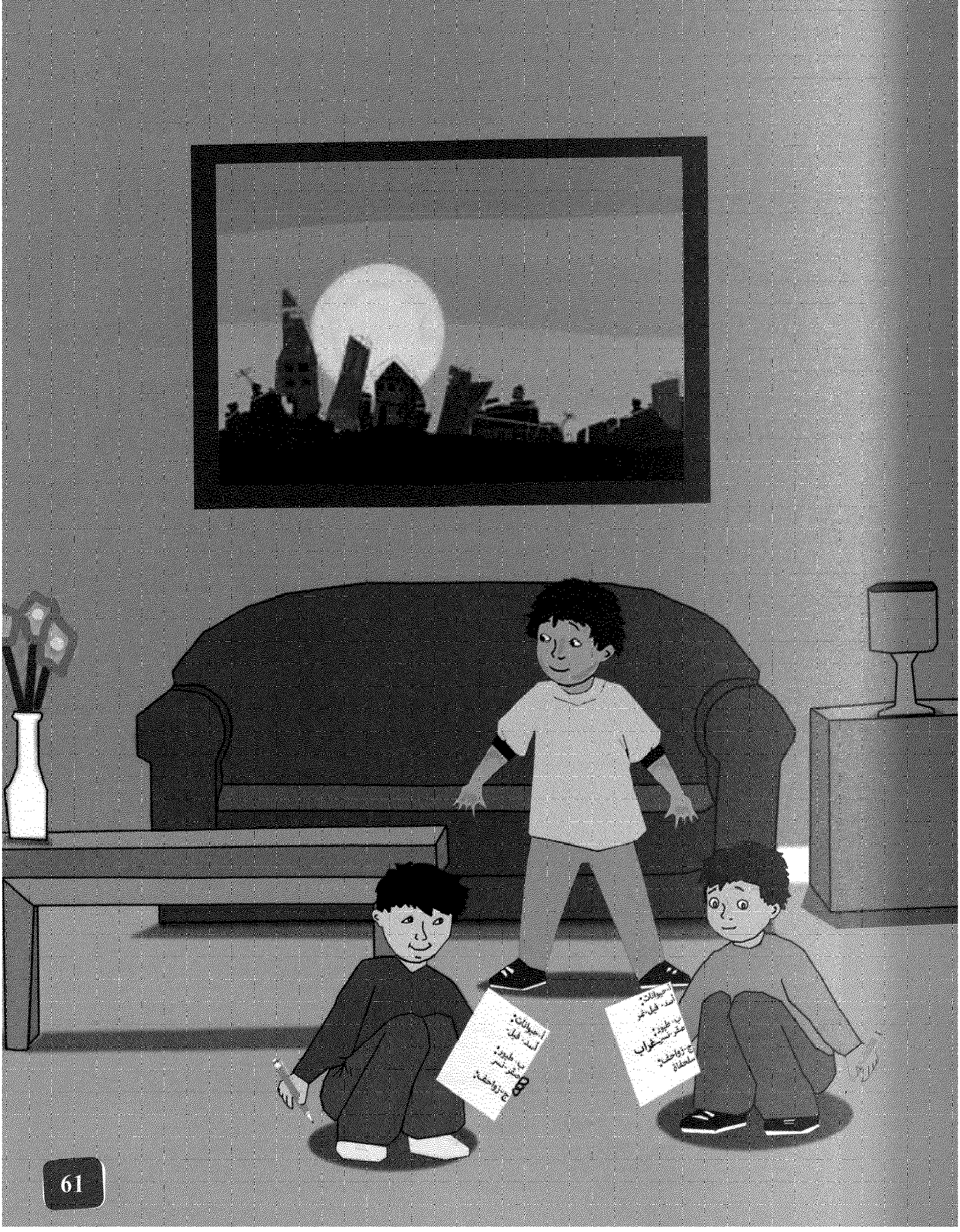
عدد اللاعبين: لاعبان فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يملي قائد اللعبة على اللاعبين حروفاً هجائية، وبجانب كل حرف كلمة مثل: أ- حيوانات. ب-طيور وهكذا.
2. على اللاعب أن يذكر بجانب حرف الألف، أكثر عدد من أسماء الحيوانات مثل: أرنب، أسد،إلخ.

الفائز: اللاعب الذي ينهي اللعبة قبل انتهاء الوقت أو يسلمها قبل زملائه بأكثر عدد من الأسماء المطلوبة.

لعبة حيوانات و طيور



لعبة معرفة الأرقام

الوقت: غير محدد.

المكان: الغرفة الصفية،المنزل،الصالة المغلقة،ساحة المدرسة.

الأدوات: ورقة، قلم.

عدد اللاعبين: لاعبان فأكثر.

طريقة اللعب:

1. اطلب من زميلك أن يذكر أي رقم.
2. اطلب منه أن يضاعفه.
3. اطلب منه أن يضيف واحد.
4. اطلب منه أن يضرب الناتج في (5).
5. اطلب منه أن يضيف إلى الناتج (5).
6. اطلب منه أن يضرب الناتج في (10).
7. اطلب منه أن يعطيك الجواب.
8. اطرح من النتيجة (100).
9. احذف من اليمين الرقمين الأخيرين.

يكون الرقم الصحيح الذي أضمره زميلك.

لعبة معرفة الأرقام



لعبة العدد 15

الوقت: غير محدد.

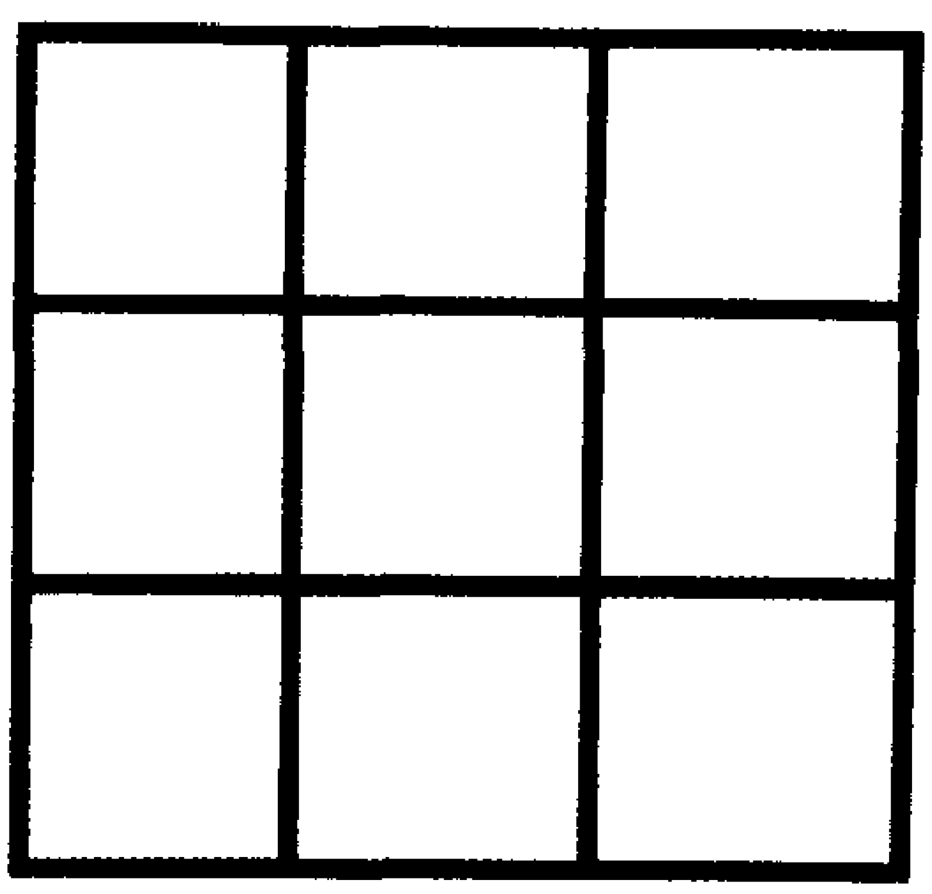
المكان: الغرفة الصفية،المنزل،الصالة المغلقة،ساحة المدرسة.

الأدوات: ورقة، قلم.

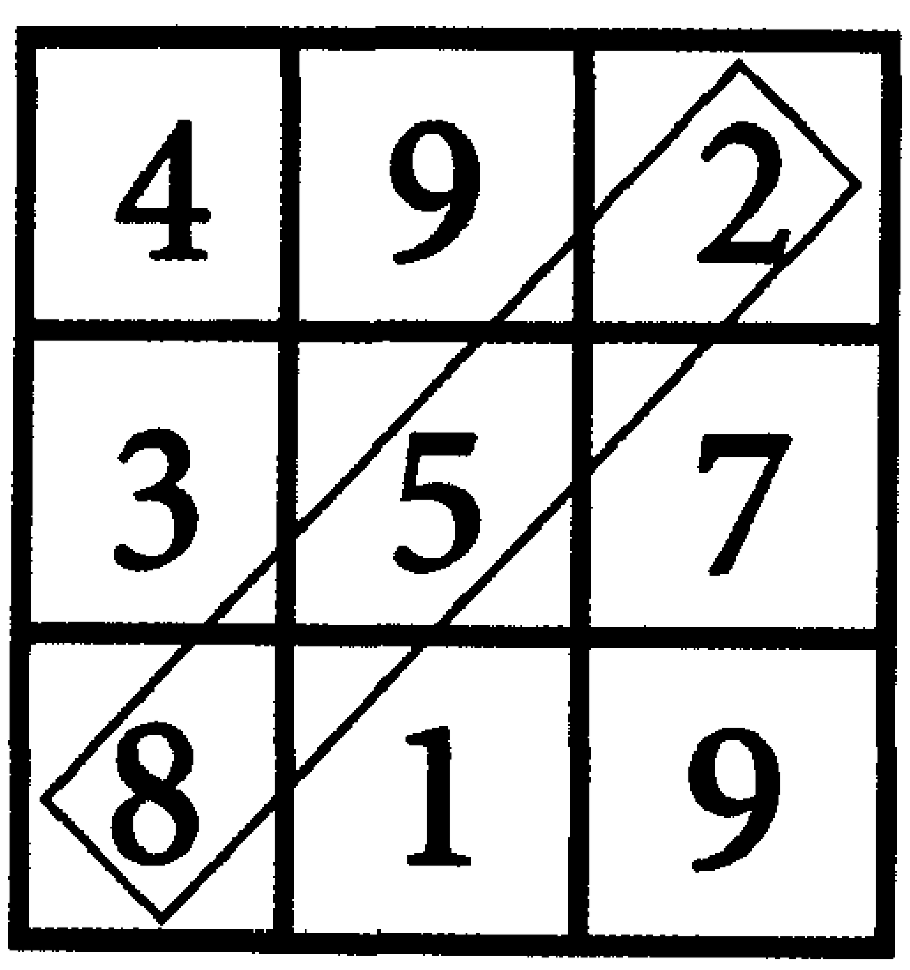
عدد اللاعبين: لاعبين فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يرسم كل لاعب مربعاً مقسماً إلى تسعة مربعات.

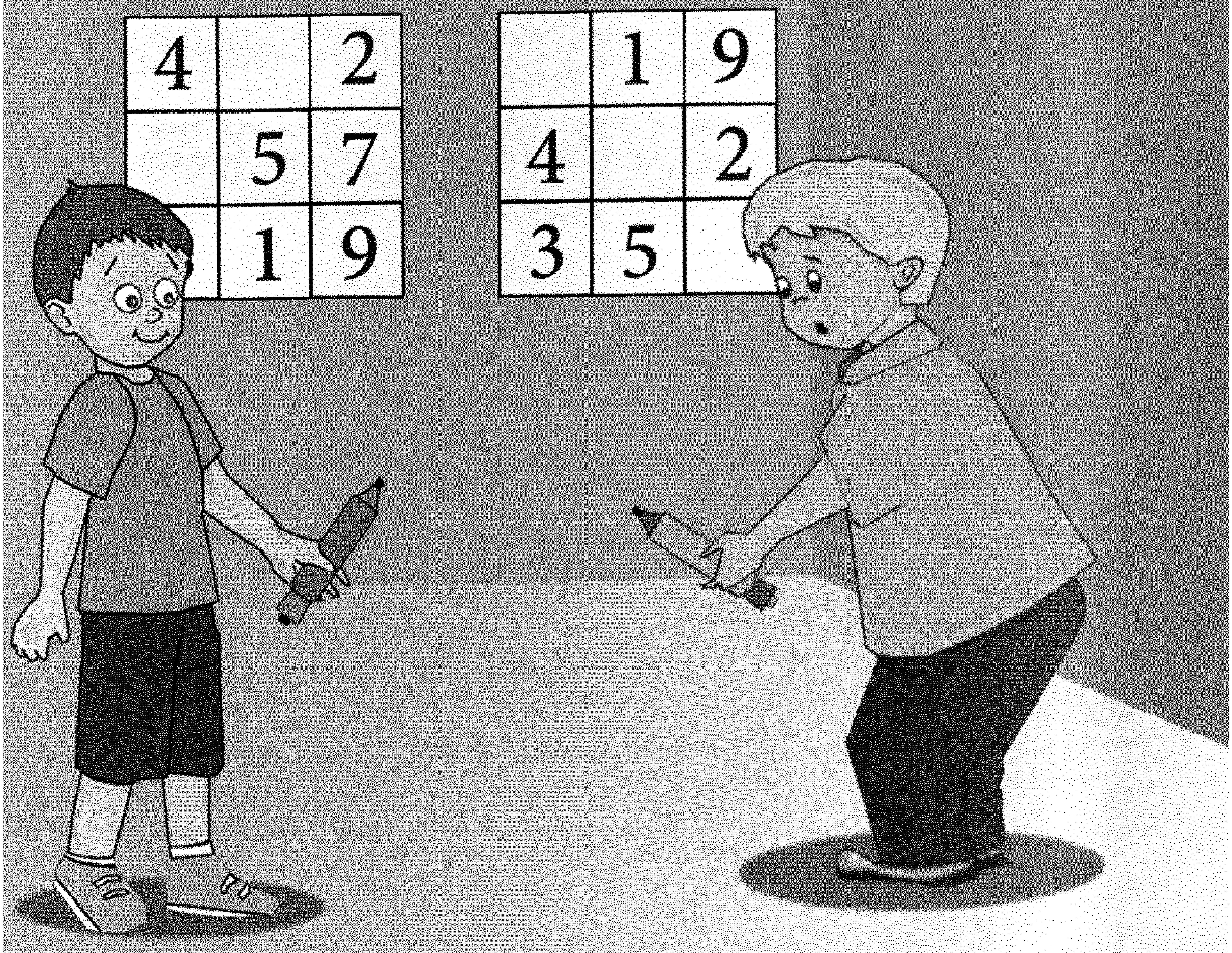


2. يضع كل لاعب في المربعات أرقاماً من (1-9)، على أن يكون مجموع كل عمود في اتجـاه أفقي أو رأسي أو قطري(15).



الفائز: من يحرز رقم 15 عامودياً أو افقياً.

لعبة العدد 15



لعبة معرفة العمر

الوقت: غير محدد.

المكان: الغرفة الصفية،المنزل،الصالة المغلقة،ساحة المدرسة.

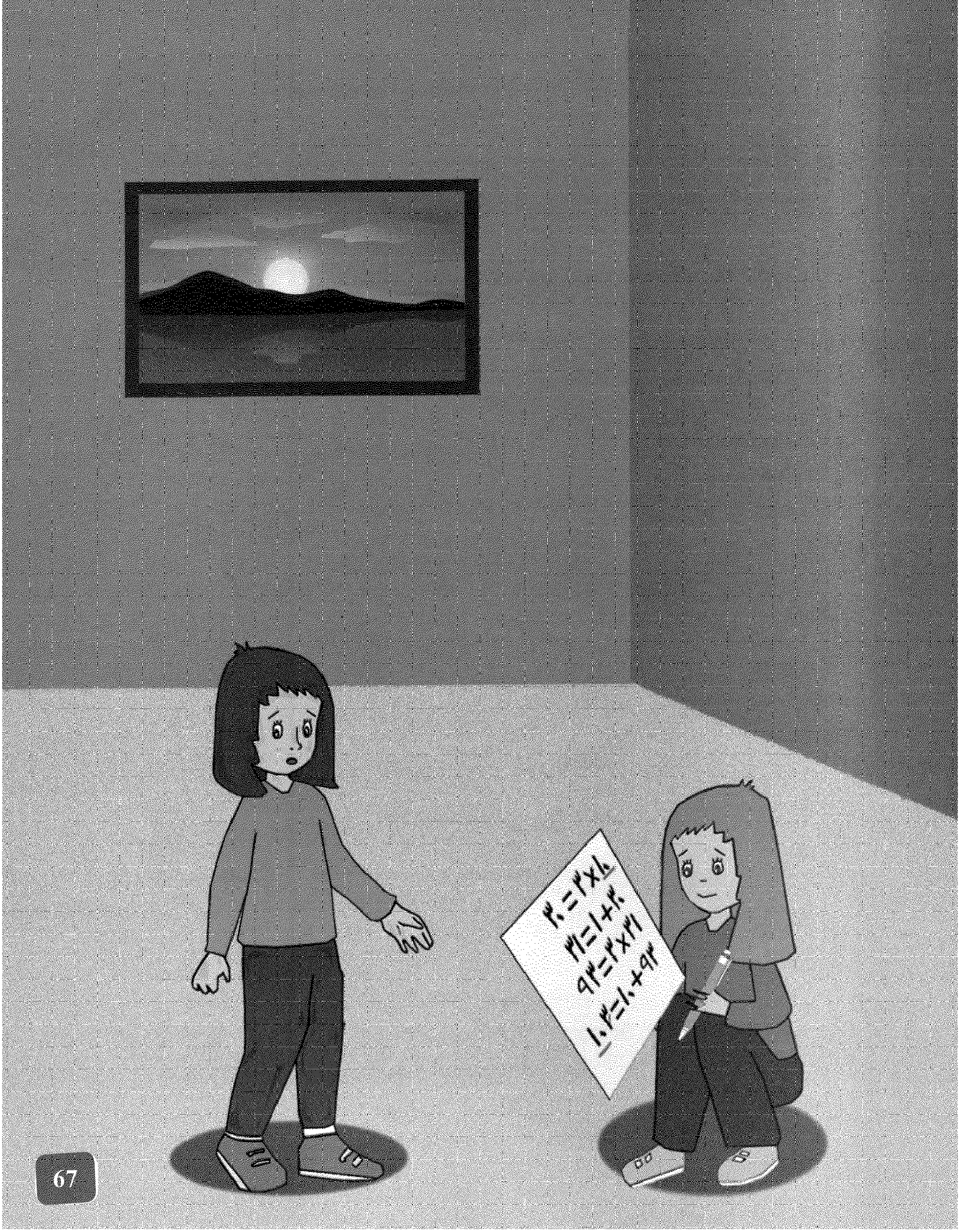
الأدوات: ورقة، قلم.

عدد اللاعبين: لاعبان فاكثر.

طريقة اللعب:

1. اطلب من زميلك أن يضرب عمره في (3).
2. اطلب منه أن يضيف إليه (1).
3. اطلب منه أن يضرب الناتج في (3).
4. اطلب منه أن يضيف إلى حاصل الضرب عدد سنين عمره.
5. اطلب منه أن يعطيك النتيجة.
6. احذف الرقم الأخير من اليمين تحصل على عمر زميلك.

لعبة معرفة العمر



لعبة العدد 1089

الوقت: غير محدد.

المكان: الغرفة الصفية،المنزل،الصالة المغلقة،ساحة المدرسة.

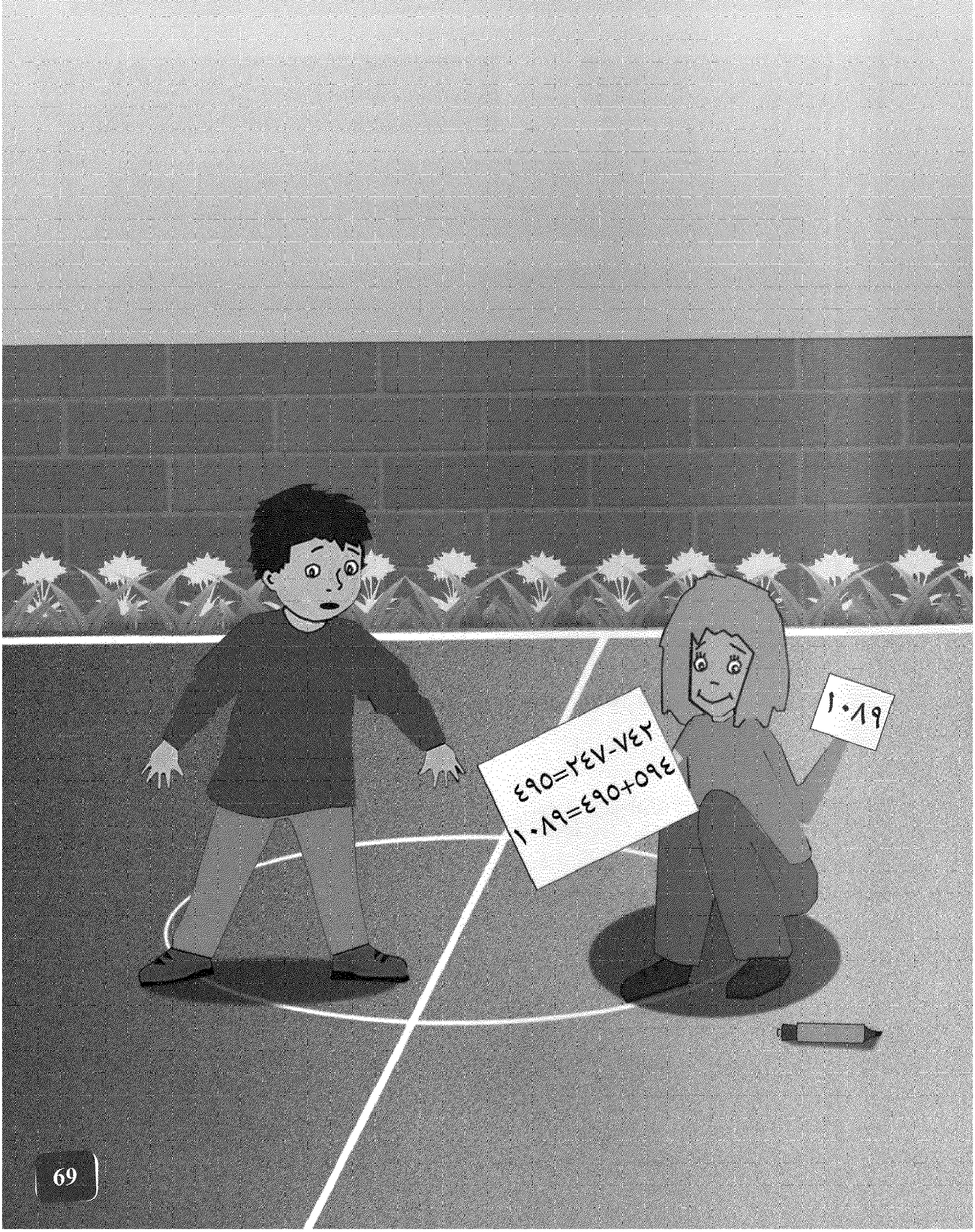
الأدوات: ورقة، قلم.

عدد اللاعبين: لاعبان فأكثر.

طريقة اللعب:

1. اكتب العدد 1089 في ورقة، واطلب من زميلك أن يضعها في جيبه دون أن يرى العدد المكتوب فيها.
2. اطلب منه أن يكتب أي عدد يختاره، بحيث يتكون من ثلاثة أرقام في ورقة.
3. اطلب منه أن يعكس وضع أرقام هذا العدد.
4. اطلب منه أن يطرح العدد الصغير من العدد الكبير.
5. اطلب منه أن يعكس وضع أرقام هذا العدد.
6. اطلب منه أن يضيف هذا العدد الجديد إلى حاصل الطرح السابق.
7. اطلب منه بعد ذلك أن يخرج الورقة التي في جيبه، سيجد أن العدد (1089) هو نتيجة العملية السابقة.

لعبة العدد 1089



لعبة معرفة الشهر

الوقت: غير محدد.

المكان: الغرفة الصفية،المنزل،الصالة المغلقة،ساحة المدرسة.

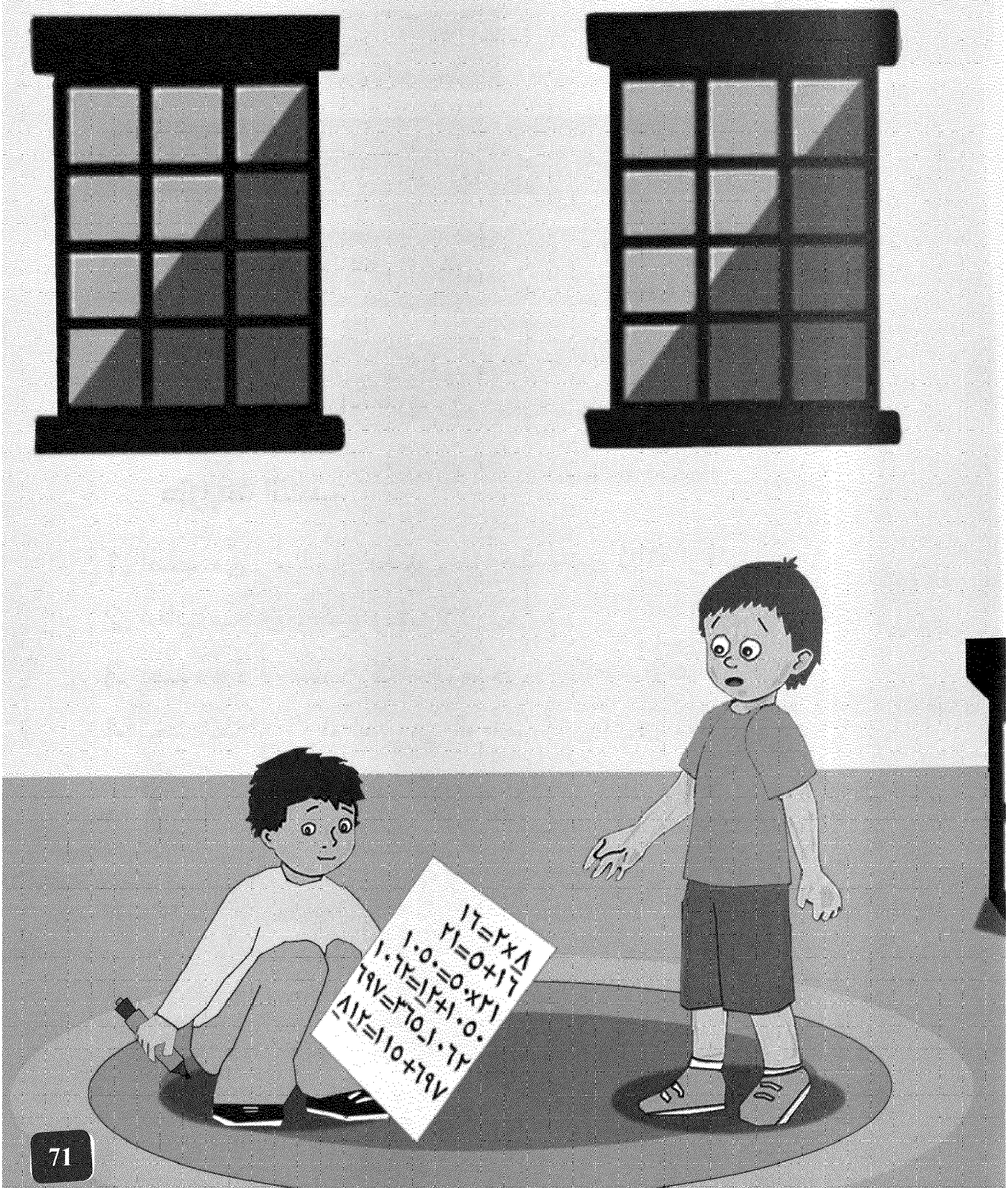
الأدوات: ورقة، قلم.

عدد اللاعبين: لاعبان فاكثر.

طريقة اللعب:

1. اطلب من زميلك أن يكتب رقم الشهر الذي ولد فيه.
2. اطلب منه أن يضربه في (2).
3. اطلب منه أن يضيف (5). إلى حاصل الضرب.
4. اضرب حاصل الجمع في (50).
5. اطلب منه أن يضيف إلى حاصل الجمع سنوات عمره.
6. اطلب منه أن يطرح من حاصل الجمع 365.
7. اطلب منه أن يضيف إلى حاصل الطرح 115.
8. يدل الرقم الأول أو الرقم الأول والثاني من اليسار على الشهر الذي ولد فيه الشخص. ويدل الرقمان الأخيران على عمره.

لعبة معرفة الشهر



لعبة الرقم 9

الوقت: غير محدد.

المكان: الغرفة الصفية،المنزل،الصالة المغلقة،ساحة المدرسة.

الأدوات: ورقة، قلم.

عدد اللاعبين: لاعبان فاكثر.

طريقة اللعب:

1. اطلب من زميلك أن يختار عدداً مكوناً من ثلاثة أرقام.
2. اطلب منه أن يعكس وضع الأرقام.
3. اطلب منه أن يطرح العدد الأصغر من العدد الأكبر.
4. تجد دائماً أن الرقم الذي في الوسط يكون (9) دائماً.

لعبة الرقم 9



لعبة العلامات الثلاث

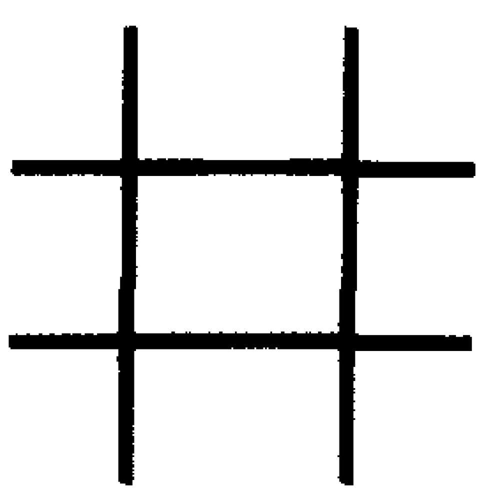
الوقت: غير محدد.

المكان: الغرفة الصفية،المنزل،الصالة المغلقة،ساحة المدرسة.

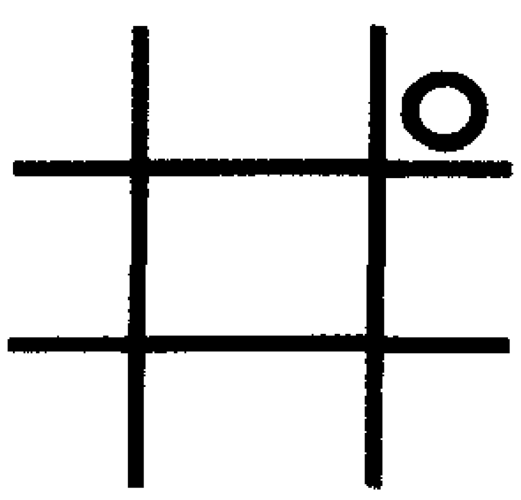
الأدوات: ورقة، قلم.

عدد اللاعبين: 4 لاعبين فأكثر.

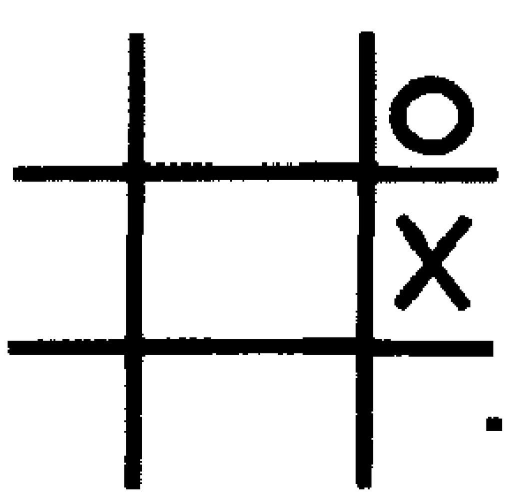
طريقة اللعب:



1. تُرسَم أربع خطوط مستقيمة ومتقاطعة على ورقة.
2. يرسم أحد اللاعبين دائرة في إحدى المسافات وتكون إشارته الخاصة في اللعبة.

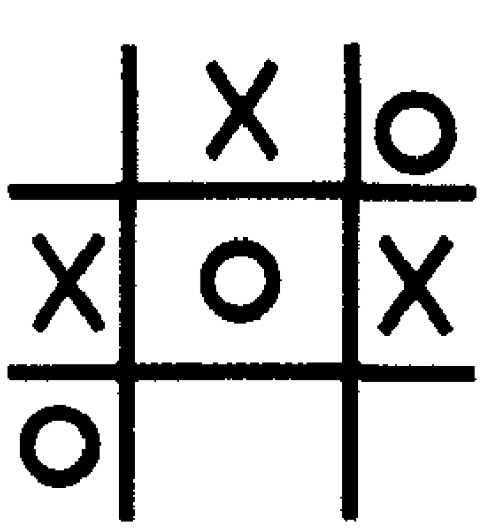


3. يرسم اللاعب الثاني إشارة X في إحدى المسافات و تكون خاصة به.

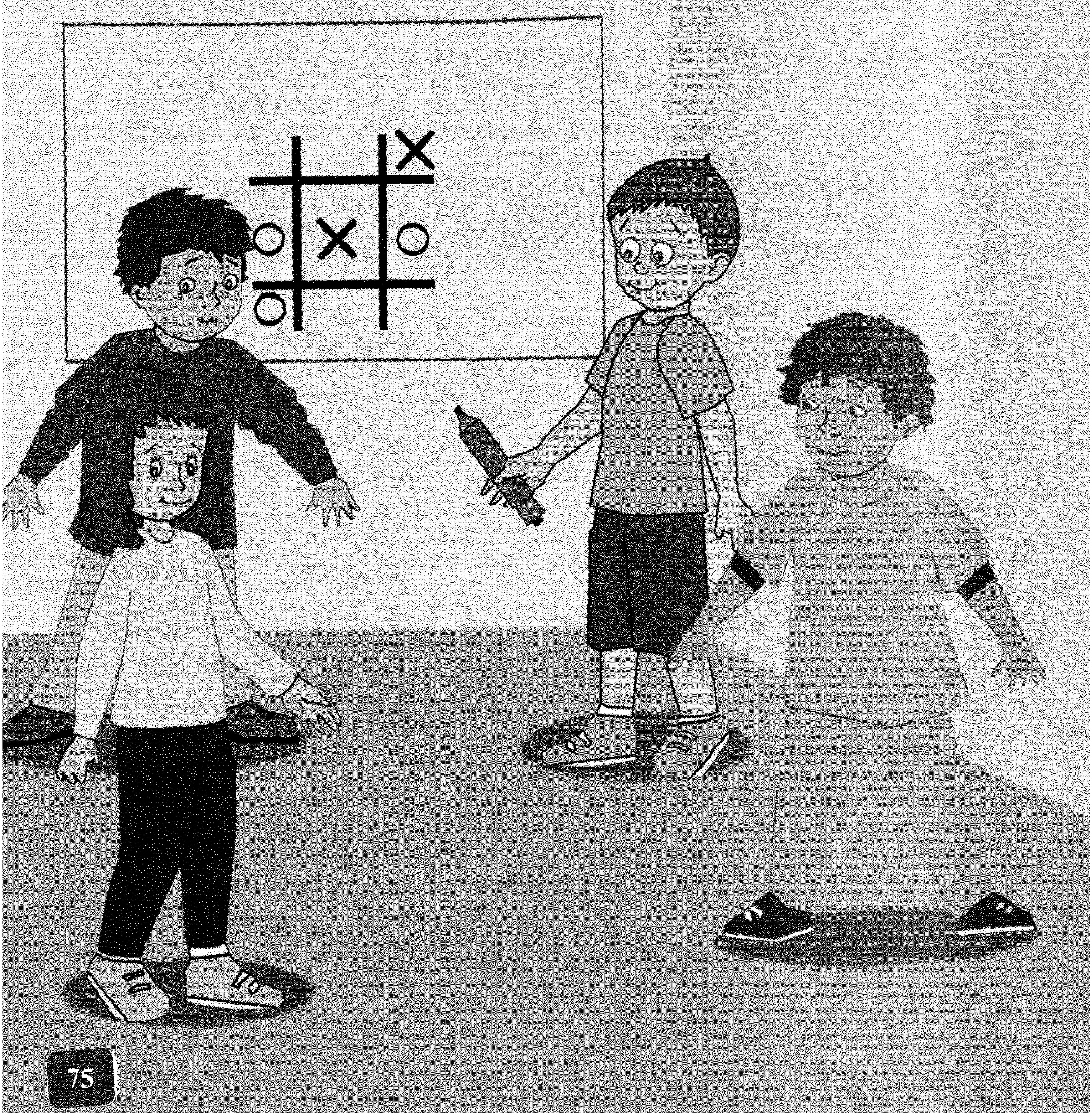


4. يستمر اللعب بوضع العلامات إلى أن يتمكن أحد اللاعبين من وضع ثلاث علامات على خط مستقيم أفقياً أو قطرياً.

الفائز: الذي يشكل رسماته أفقياً أو عامودياً قبل منافسه.



لعبة العلامات الثلاث



لعبة الأزرار

الوقت: غير محدد.

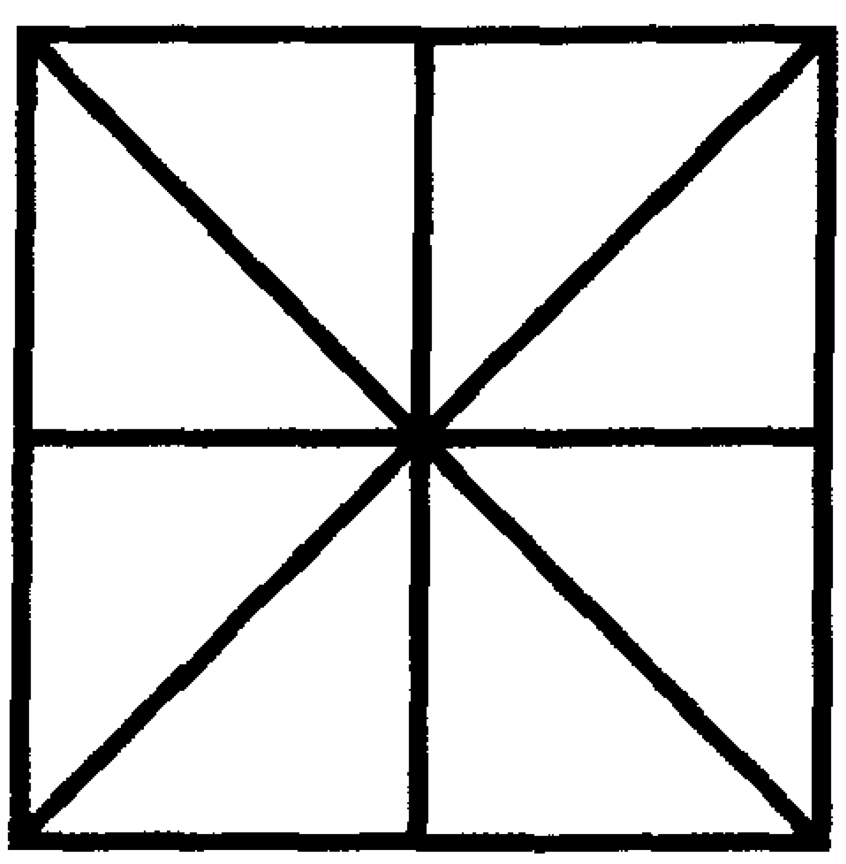
المكان: الغرفة الصفية،المنزل،الصالة المغلقة،ساحة المدرسة.

الأدوات: ورقة،قلم، 6 أزرار كل 3 أزرار لونها يختلف عن الأخرى.

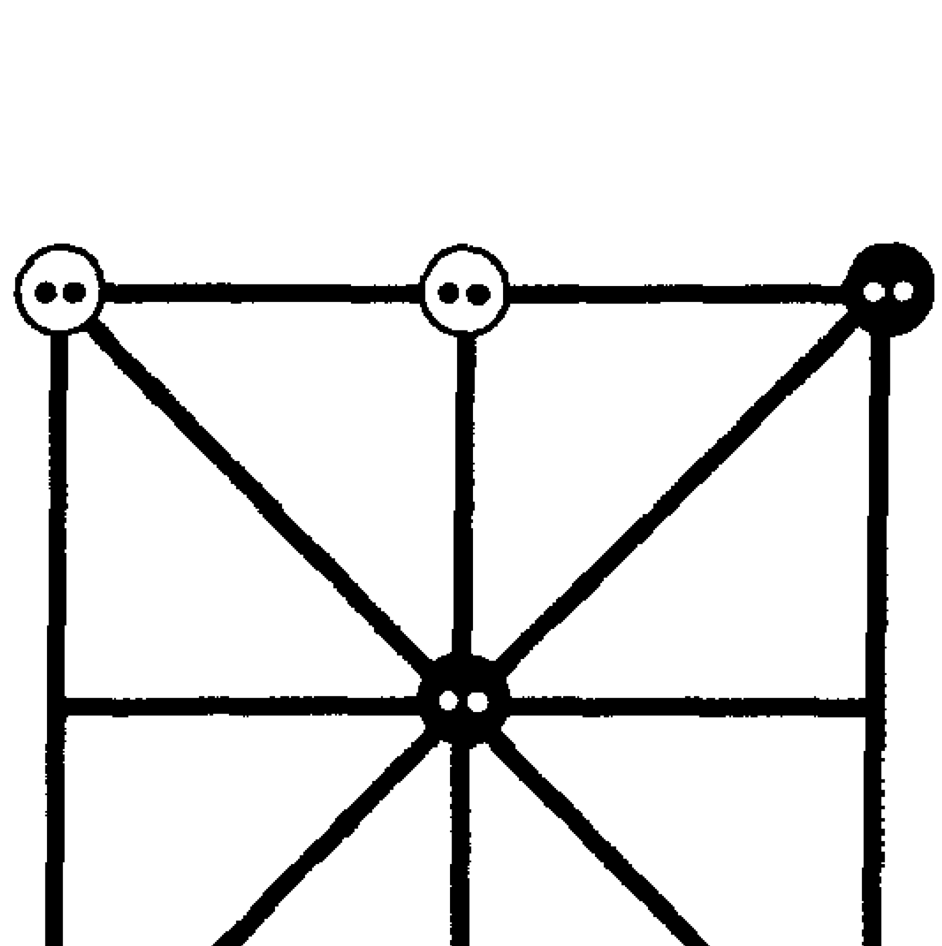
عدد اللاعبين: لاعبان.

طريقة اللعب:

1. يرسم الشكل التالي:

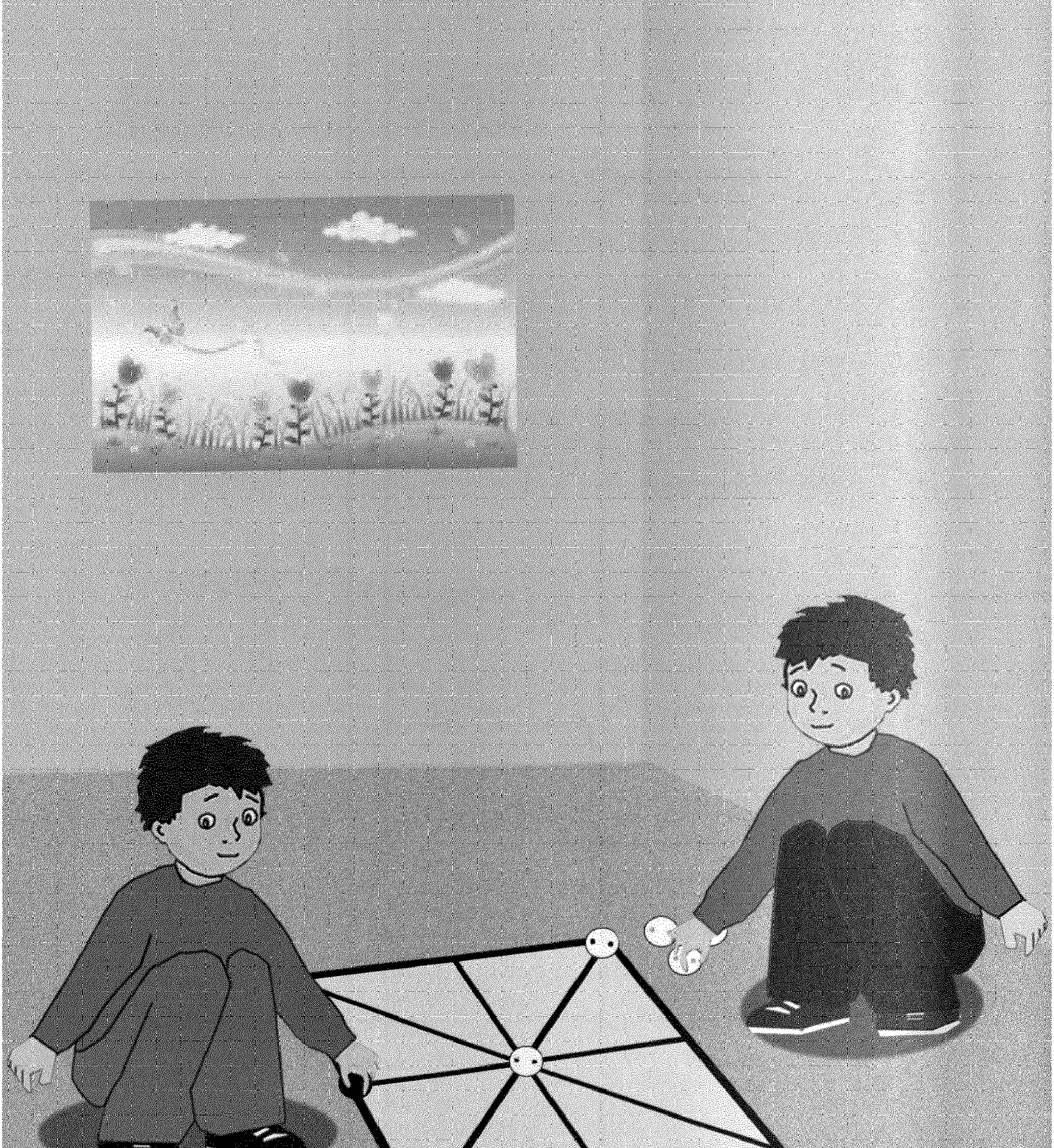


2. يحمل كل لاعب أزراره، اللاعب الأول أزراره لونها بيضاء، و اللاعب الثاني لون أزراره سوداء.
3. يتبادل اللاعبان وضع الأزرار فوق نقط تقاطع الخطوط، إلى أن يفوز أحدهما بوضع أزراره في خط واحد أفقياً أو رأسياً أو قطرياً.



الفائز: اللاعب الذي يضع أزراره في خط واحد أفقياً أو رأسياً أو قطرياً.

لعبة الأزرار



لعبة عيدان الثقاب

الوقت: 5 دقائق.

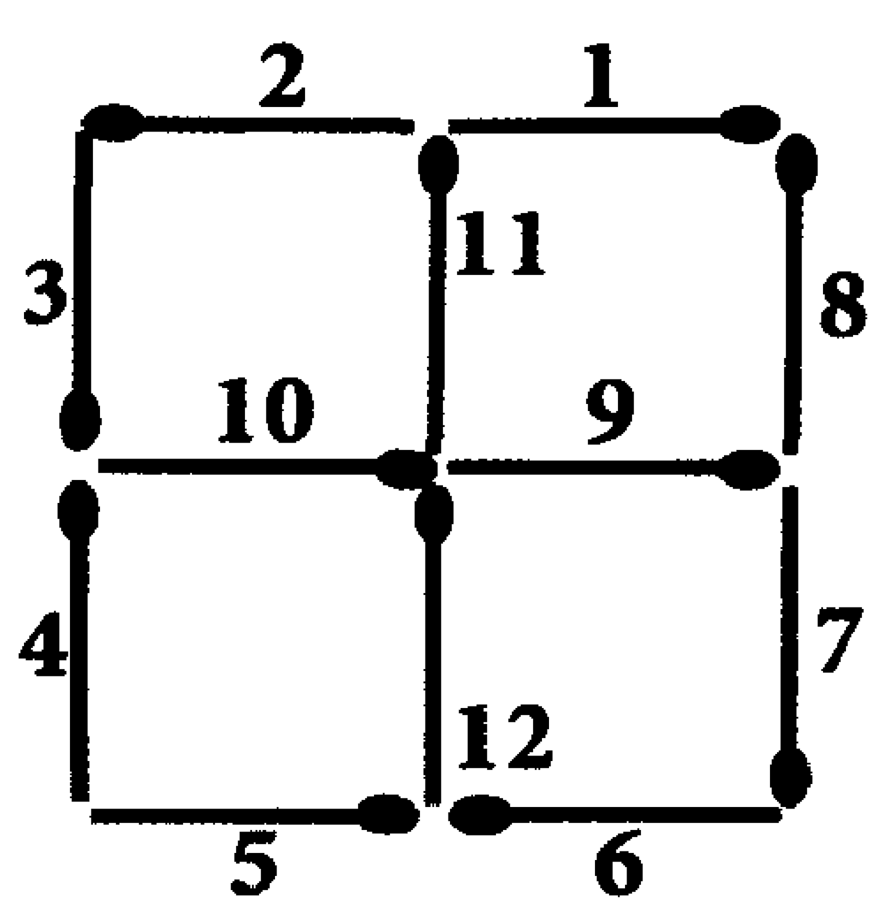
المكان: الغرفة الصفية،المنزل،الصالة المغلقة،ساحة المدرسة.

الأدوات: 12 عود ثقاب.

عدد اللاعبين: لاعب واحد.

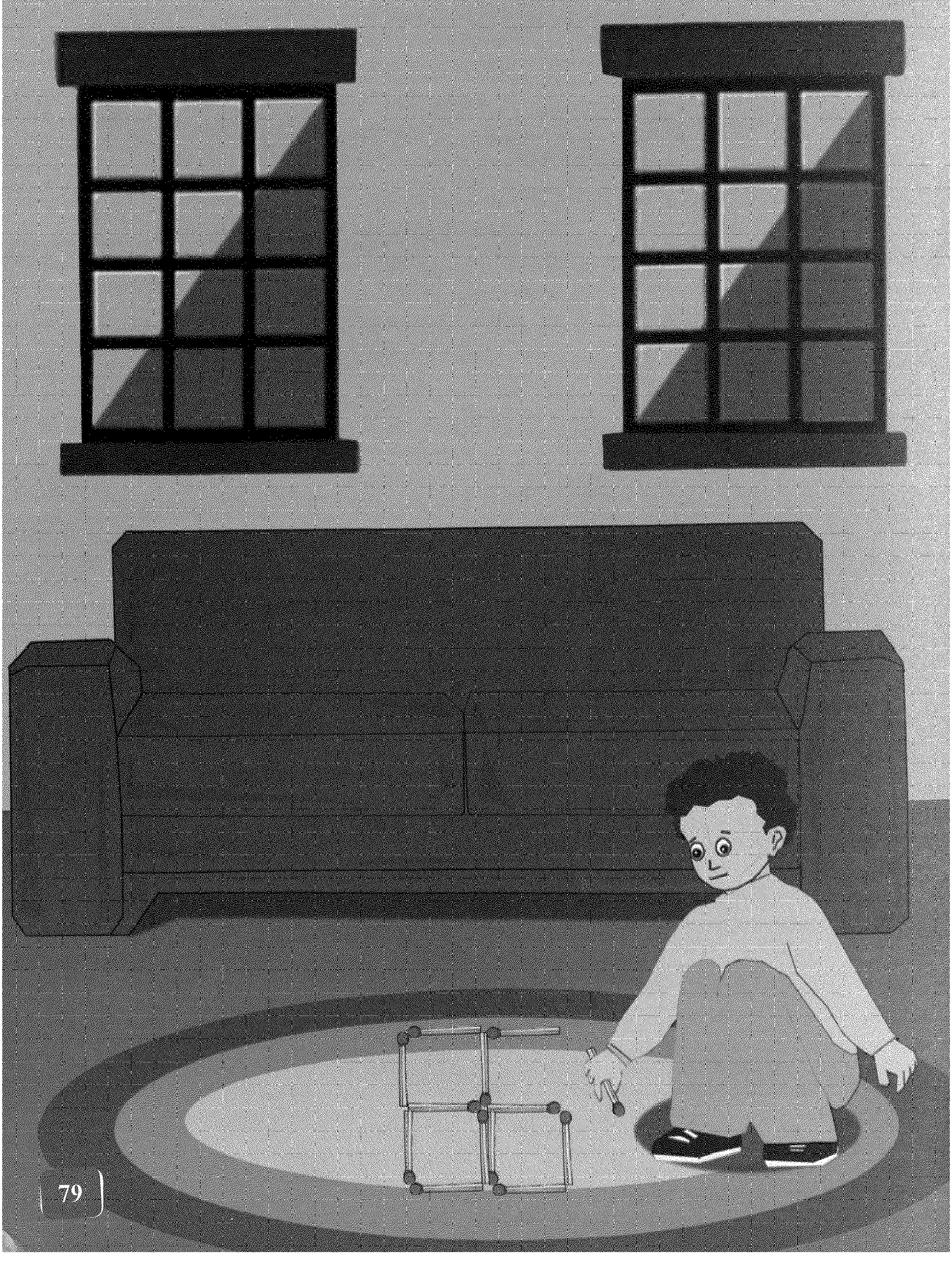
طريقة اللعب:

1. تصف عيدان الثقاب على شكل أربعة مربعات كالشكل التالي:



2. يطلب من اللاعب تحريك ثلاثة عيدان فقط لتصبح المربعات الأربعة ثلاثة مربعات.

لعبة عيدان الثقاب



الالعاب
الحركية و التعليمية

تأليف
الدكتور ادريس احمد الرواشدة

رسوم
ساندرا كمال شلغين

العاب اللمس | اختراق الحواجز
العاب الكرة | العاب المرونة
العاب التوازن | العاب تعليمية
العاب التعاون | العاب التتابع

الطبعة الأولى 2015م- 1436هـ

رقم الإيداع : (2013/12/4291)

رقم المعيار الدولي : 9789957363574

اسم الكتاب : الالعاب الحركية و التعليمية

تأليف : الدكتور ادريس احمد الرواشدة

الناشر : دار الأسرة للنشر والتوزيع

حقوق الطبع : دار الأسرة للنشر والتوزيع

حملة اقرأ

الإمارات العربية المتحدة - الشارقة

جوال 900 13 46 55 971+ ص.ب 28518 - الشارقة

هاتف 008 63 55 6 971+ فاكس 97165563008+

المملكة العربية السعودية - الرياض

جوال 145 95 19 54 966+

المملكة الأردنية الهاشمية - عمان

جوال 412 35 62 78 962+ ص.ب 927426 الرمز 11190

هاتف 465 13 46 6 962+

فاكس 113 89 56 6 962+

hamlet_iqraa@yahoo.com

info@alamthqafa.com

دار الأسرة

بسم الله الرحمن الرحيم

مقدمة

ولنا في رسول الله اسوة حسنة فهو القائل وصلوات الله ورسوله علية " علمو اولادكم السباحة والرماية وركوب الخيل " حيث كان هذا الحديث من الرسول (ص) على الاهتمام بالاطفال والناشئين وتوفير ما يلبي طموحاتهم ويشبع ميولهم وقد تمثل ذلك من خلال الحديث الشريف بالتعلم والحركة وكما تقول القاعدة الرياضية ((العقل السليم في الجسم السليم)) فقد حرصت في هذا الكتاب ان اقوم باختيار مجموعة من الالعاب الحركية والتعليمية التي تنمي جانب التعاون والمرونة من ناحية ثم غرس روح التنافس الشريف من ناحية اخرى من خلال العاب الكرة واختراق الحواجز ثم زرع قيمة التنظيم والمرونة من خلال العاب التتابع واللمس

المؤلف

العاب التوازن

لعبة الدوائر الست

الوقت: 15 دقيقة.

المكان: ساحة المدرسة، النادي، المعسكر، الحديقة.

الأدوات: طباشير، أكياس مملوئة بالحب، أو غيره.


عدد اللاعبين: لاعبين فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يرسم الحكم بالطباشير ست دوائر بجانب بعضها بعضاً قطر الدائرة 40 سم. بحيث تبتعد الأولى عن الثانية متراً،والثالثة عن الثانية متراً و نصف،والرابعة عن الثالثة متران،والخامسة عن الرابعة متران ونصف، والسادسة عن الخامسة ثلاثة أمتار.
2. يقف اللاعبون بشكل قاطرة بعيدين عن الدائرة الأولى بمترين.
3. عند سماع إشارة بدء اللعبة،يرمي اللاعب الأول كيس الحب إلى الدائرة السادسة،فإذا استقر الكيس فيها تحسب له ست نقاط.
4. وهكذا يستمر برمي الكيس إلى الدائرة الخامسة و الرابعة إلخ و كل دائرة يدخل فيها الكيس تحسب له نقاط بعدد رقمها خمس نقاط، أربع وهكذا.

الفائز: الفريق الذي يصيب الدائرة ولا يخطئها.

لعبة الدوائر الست



العاب التوازن

لعبة شد الحبل

الوقت: غير محدد.

المكان: ساحة المدرسة، الحديقة، المنتزه.

الأدوات: طباشير، حبل.

عدد اللاعبين: فريقان كل فريق اثنان أو أكثر.

طريقة اللعب:

1. يرسم الحكم خطاً بالطّباشير.
2. يقف اللاعبان متقابلين، و خط الطّباشير بينهما.
3. يمسك كل لاعب بطرف من الحبل.
4. عند سماع صوت الصفارة، يبدأ كل لاعب بشدّ الحبل، و محاولة سحب زميله إلى جانبه ليتجاوز الخطّ المرسوم بينهما.

الفائز: الفائز اللاعب الذي يتمكن من سحب زميله و يوصله إلى الخطّ الفاصل بينهما.

لعبة شد الحبل



ألعاب التوازن

لعبة القفز برجل واحدة

الوقت: 10 دقائق.

المكان: ساحة المدرسة،الحديقة،الصالة المغلقة،المتنزه.

الأدوات: طباشير، كرات تنس.

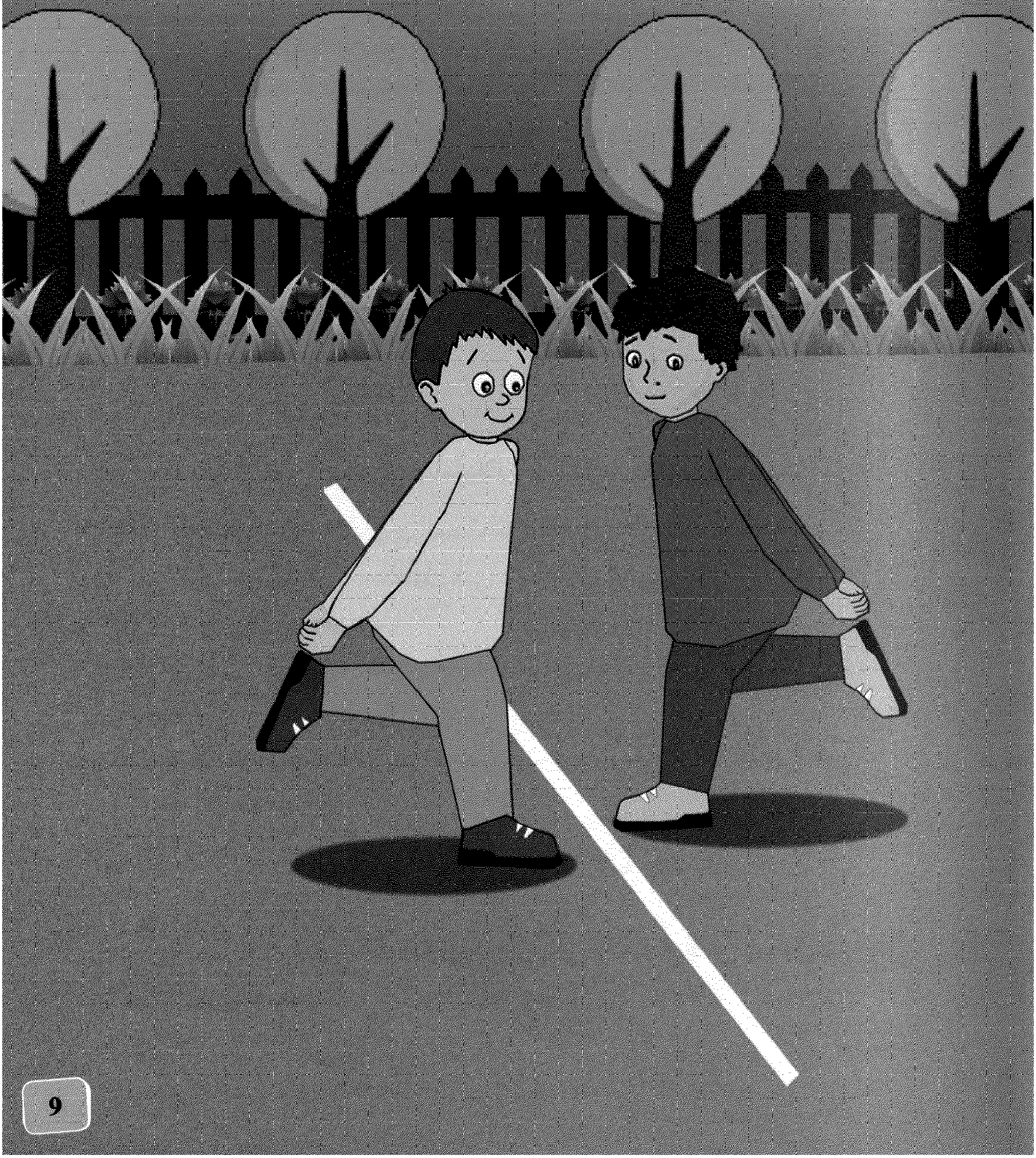
عدد اللاعبين: لاعبان فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يرسم الحكم بالطباشير خطاً فاصلاً بين اللاعبين.
2. يقف اللاعبان متواجهين كل على ساق واحدة ويداهما متشابكتان خلف ظهرهما.
3. يدير كل لاعب للآخر كتفه.
4. عند سماع إشارة بدء اللعبة، يأخذ كل لاعب بدفع زميله بكتفه.
5. اللاعب الذي تسقط ساقه المرفوعة على الأرض، أو يفك تشابك يديه يعتبر خاسراً، وتحسب للاعب الآخر نقطة.

الفائز: من يصل إلى نقطة النهاية دون أن تسقط قدمه أو تفك يديه

لعبة القفز برجل واحدة



العاب التوازن

لعبة الحجلة

الوقت: غير محدد.

المكان: ساحة المدرسة، الحديقة، المتنزه، الصالة المغلقة.

الأدوات: خشبة صغيرة مربعة أو اثنتين، طباشير.

عدد اللاعبين: لاعبان فأكثر.

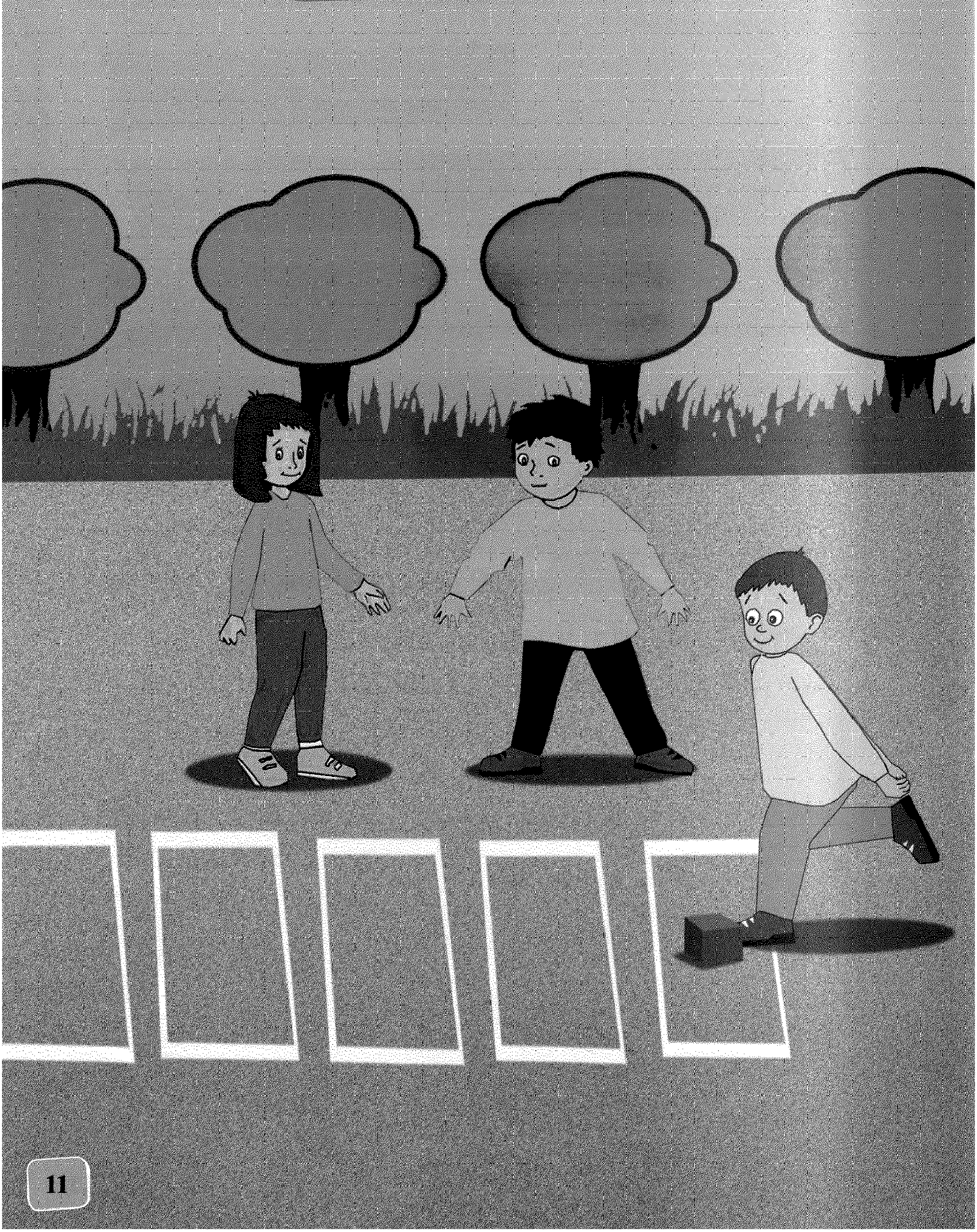
طريقة اللعب:

1. يرسم المشاركون عشرة مستطيلات بجانب بعضها بعضاً.
2. يقف اللاعب الأول خارج المستطيل الأول،على قدم واحدة،ويأخذ بدحرجة الخشبة من مستطيل إلى مستطيل لينهي دحرجة الخشبة في المستطيلات جميعها.
3. بعد أن ينهي اللاعب دحرجة الخشبة في جميع المستطيلات ينتقل اللعب إلى اللاعب الثاني.
4. اللاعب الذي ينهي دحرجة الخشبة دون أن تقع قدمه الثانية على الأرض تحتسب له نقطة.

الفائز: اللاعب الذي ينهي دحرجة الخشبة من دون ان تخرج من المستطيل.

يمكن أن يلعب المتنافسان في آن واحد والذي يسبق دون أخطاء يفوز.

لعبة الحجلة



ألعاب التوازن

لعبة الدجاج العطشان

الوقت: غير محدد.

المكان: ساحة المدرسة، الحديقة، المنتزه.

الأدوات: اكواب، ماء، طباشير.

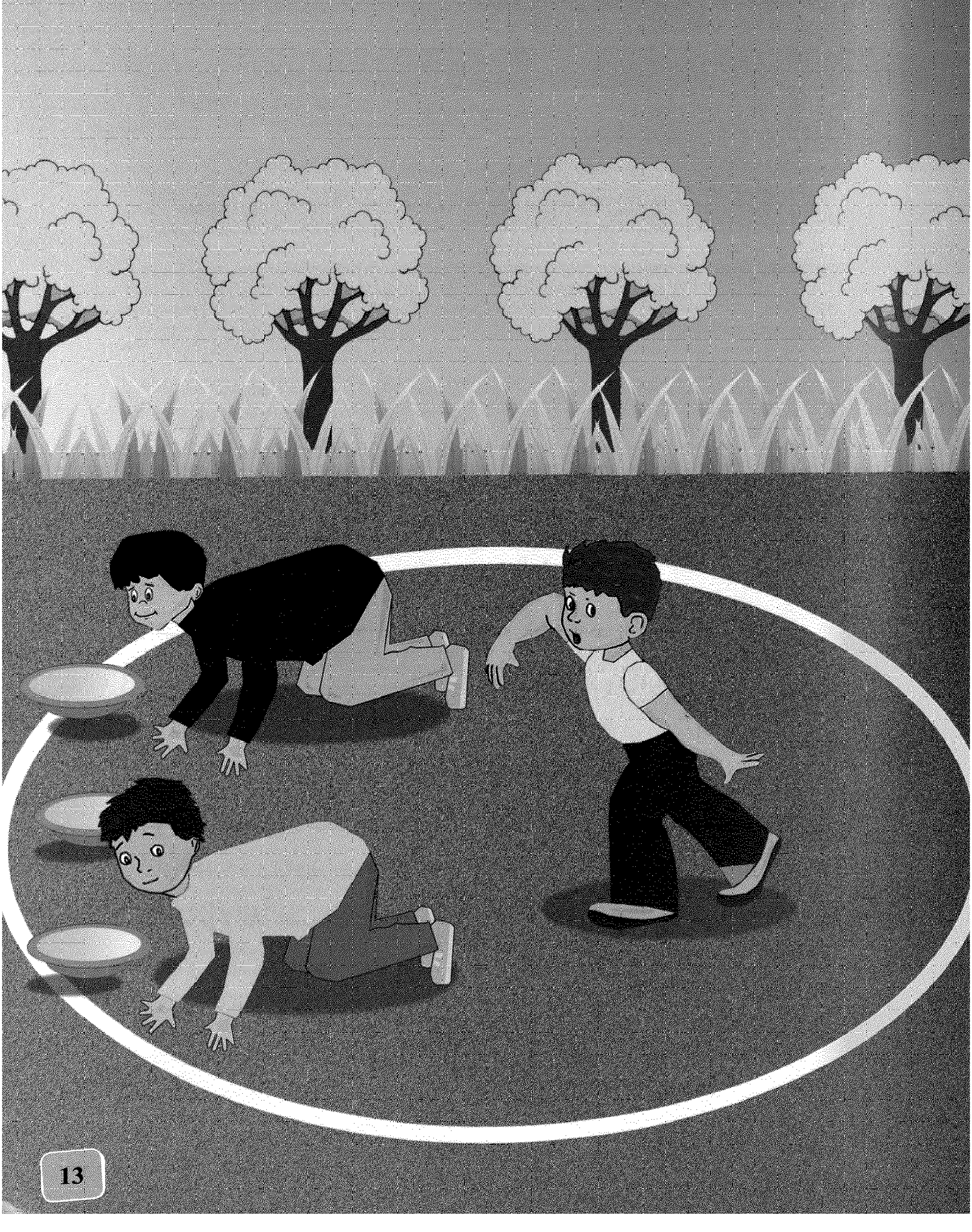
عدد اللاعبين: 3 لاعبين فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يرسم الحكم دائرة مناسبة لعدد اللاعبين.
2. يضع على مسافة مناسبة من محيط الدائرة أكواباً فيها ماء.
3. عند إطلاق صفارة بدء السباق، ينطلق اللاعبون إلى الاكواب، و ينحنون للوصول إليها وشرب ما فيها دون أن يمسكوا الاكواب بأيديهم.
4. بعد انتهاء اللاعب من الشرب يبدأ بتقليد صوت الدجاجة ويعود إلى نقطة البداية.

الفائز: اللاعب الذي يشرب الماء ويعود قبل زملائه.

لعبة الدجاج العطشان



العاب التوازن

لعبة جري الأرانب

الوقت: حتى انتهاء اللعبة.

المكان: ساحة المدرسة، المنتزه، الحديقة، الصّالة المغلقة.

الأدوات: طباشير، كرات.

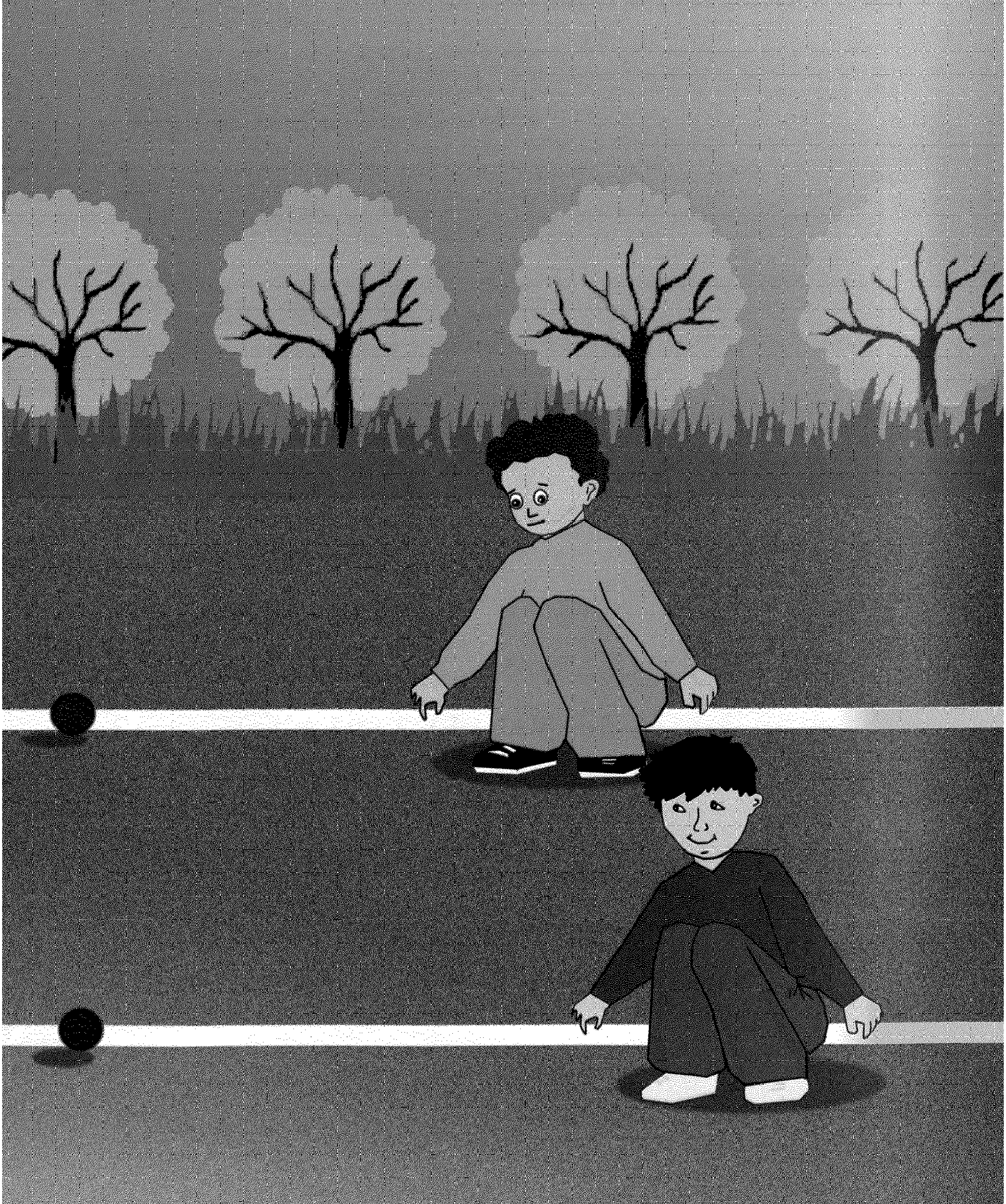
عدد اللاعبين: لاعبان فاكثر.

طريقة اللعب:

1. يرسم الحكم خطوطاً طوليّة بعدد اللاعبين.
2. في نهاية خطّ السّباق يضع الحكم كرة لكل لاعب.
3. عند سمـاع اللاعبين إشارة بدء السباق الأول،يقلدون الارنب في وقفته.
4. عند سمـاع اللاعبين إشارة الانطلاق، يركضون مقلدين الأرانب.
5. وعند وصول خط النهاية،يأخذ اللاعب الكرة ويضعها في قميصه أو جيبه، ويعود بها إلى خطّ البداية.

الفائز: اللاعب الذي يعود إلى خطّ البداية قبل زملائه ومعه الكرة.

لعبة جري الأرانب



العاب التوازن

لعبة الجري بالأكياس

الوقت: غير محدد.

المكان: ملعب كرة السّلّة، الحديقة، المنتزه، صالة مغلقة.

الأدوات: أكياس.

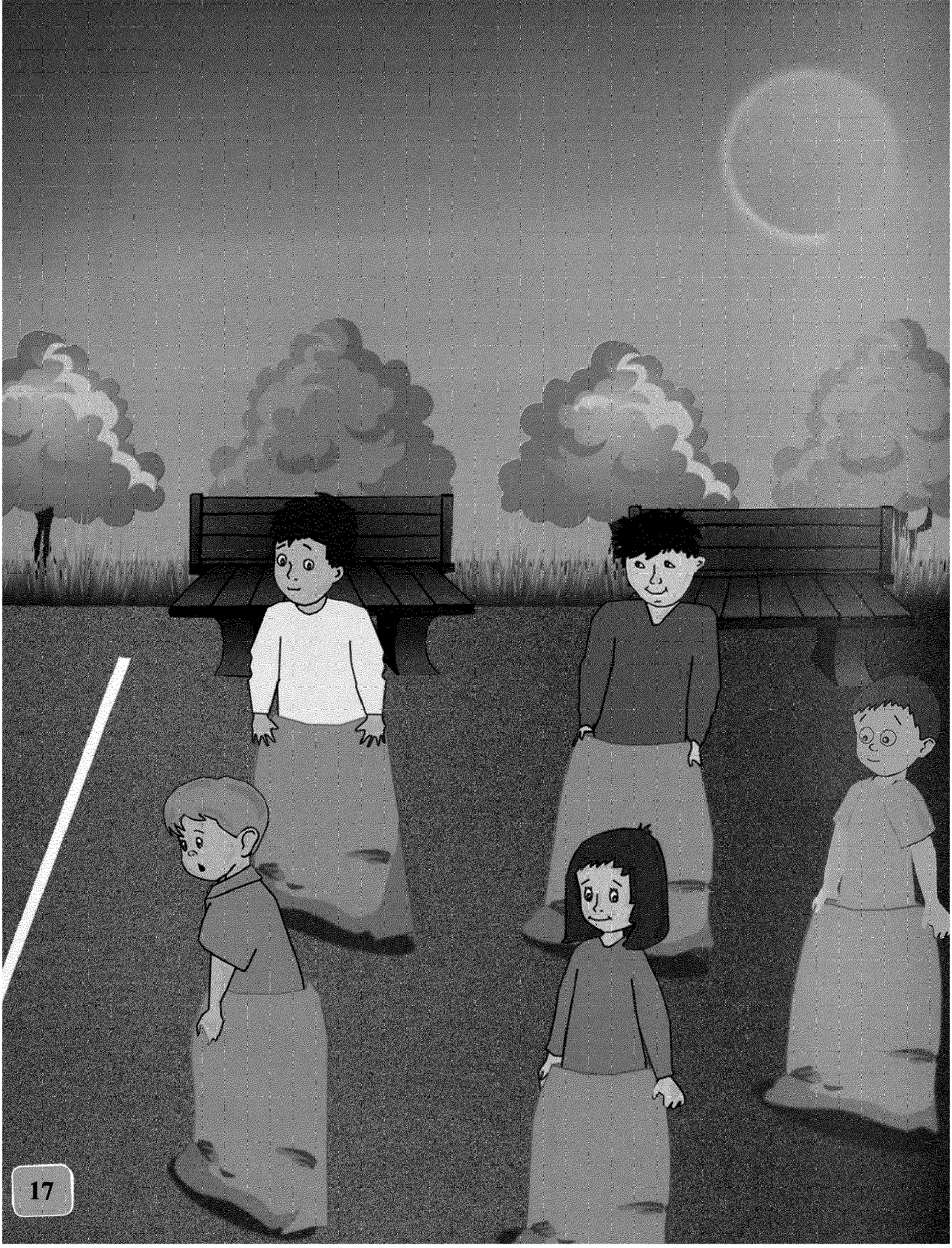
عدد اللاعبين: 8 لاعبين فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يحدد خط بداية ونهاية السباق.
2. يلبس اللاعبون الأكياس، ويمسكونها خوف السقوط.
3. عند سماع إشارة بدء السّباق، ينطلق المتسابقون.
4. عند وصول خطّ النهاية، يعودون مرة ثانية إلى خطّ البداية.

الفائز: اللاعب الذي يصل أولاً قبل زملائه دون أن يسقط الكيس الذي يلبسه.

لعبة الجري بالأكياس



العاب التوازن

لعبة الفارس و الحصان

الوقت: غير محدد.

المكان: المنزل

الأدوات: لا يوجد.

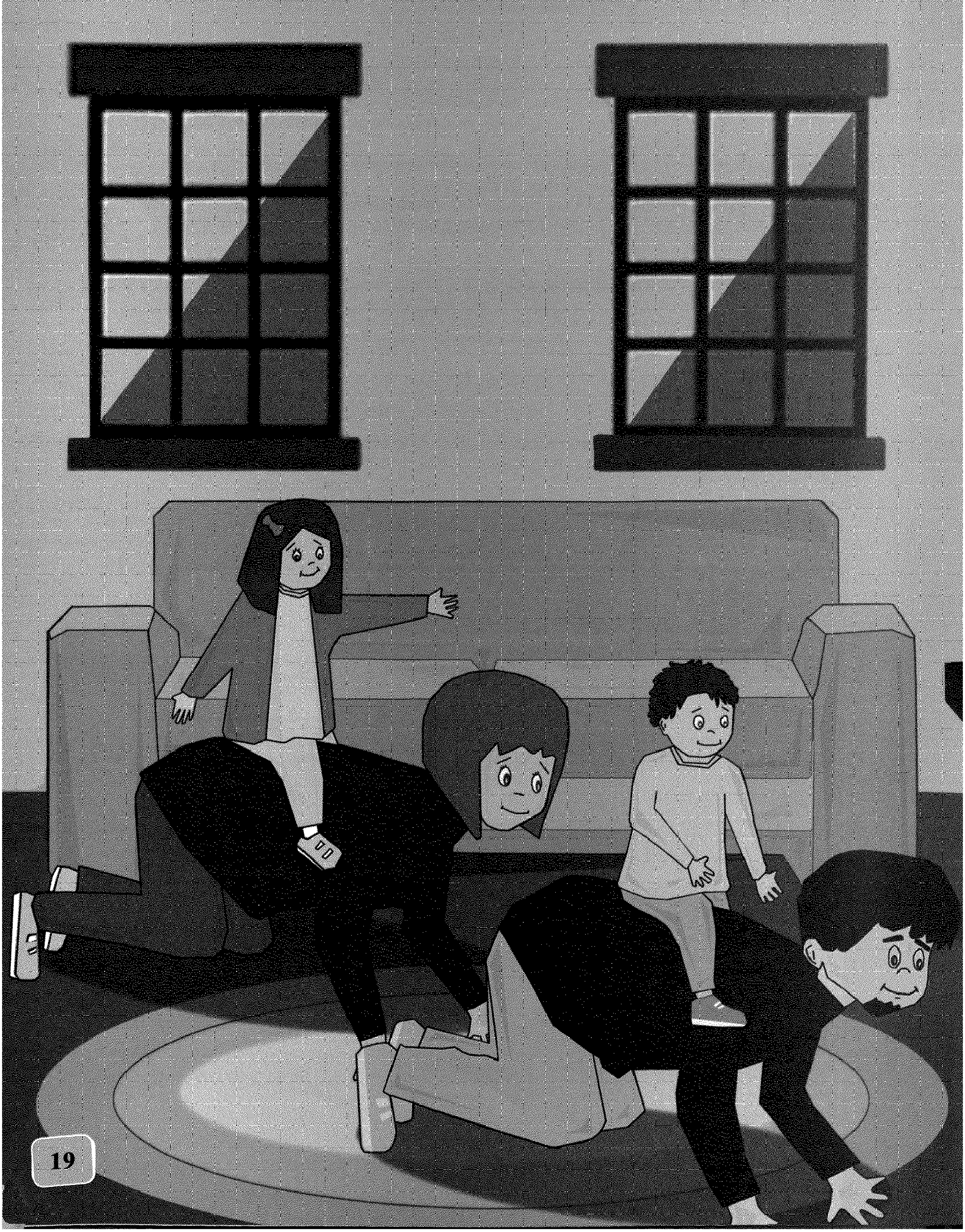
عدد اللاعبين: الأب والأم، وأطفالهما.

طريقة اللعب:

1. يمثل الأب دور الحصان.
2. تمثل الأم دور الفرس.
3. يركب أحد الأولاد على الحصان.
4. يركب أحد الأولاد على الفرس.
5. عند بدء سماع إشارة بدء السباق، ينطلق الحصان والفرس إلى نقطة نهاية السباق والعودة ثانية إلى نقطة بدء السباق.

الفائز: الفارس الذي لا يسقط عن ظهر الحصان أو الفرس و يصل اولاً.

لعبة الفارس و الحصان



لعبة مشية النمر

الوقت: حتى انتهاء السّباق.

المكان: ساحة المدرسة، الحديقة، الصّالة المغلقة.

الأدوات: طباشير، بسكويت.

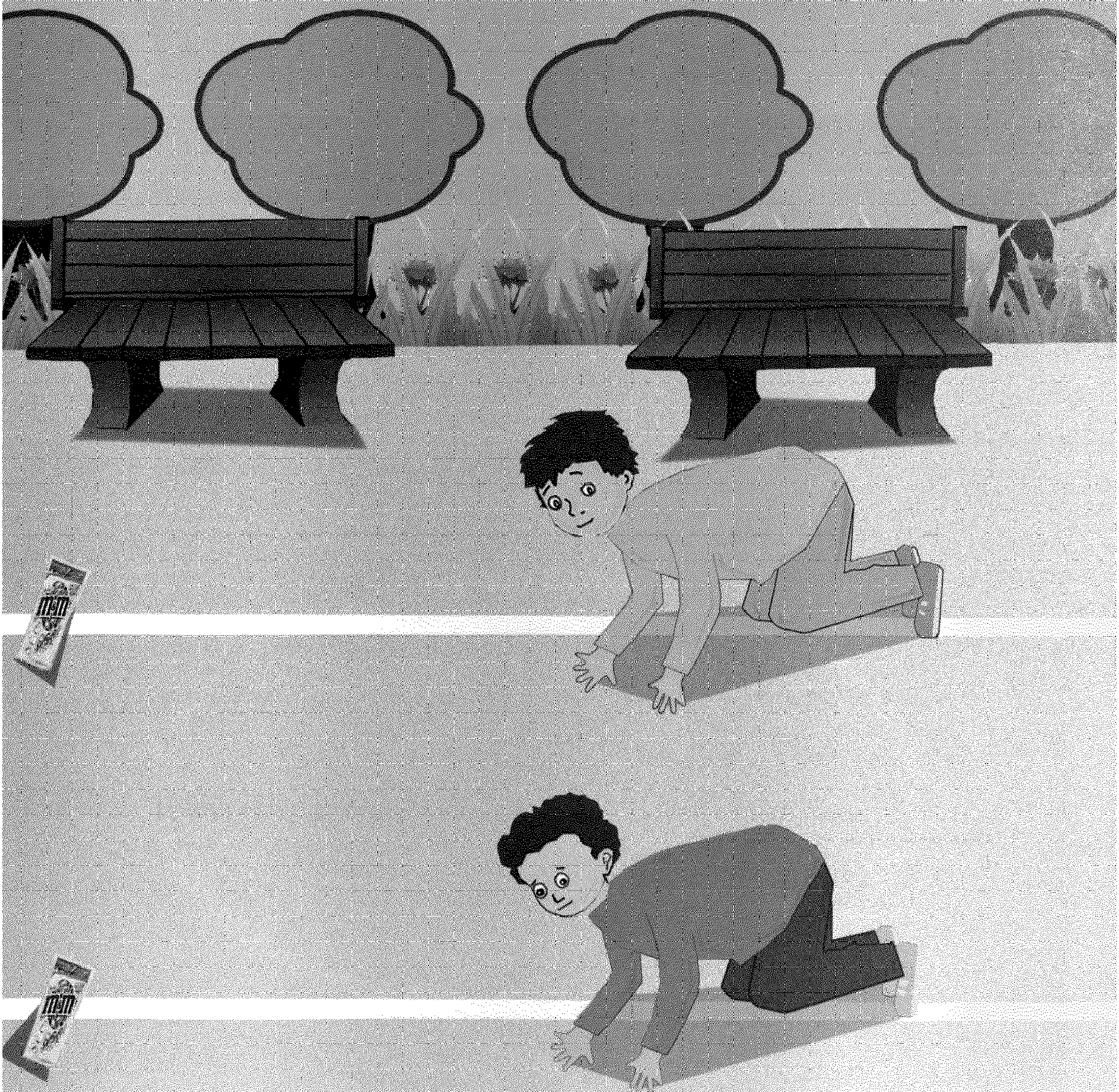
عدد اللاعبين: لاعبان فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يرسم الحكم خطوطاً طوليّة بعدد اللاعبين المشاركين في السّباق.
2. يقف اللاعبون على خط بداية السّباق مقلدين النّمر في وقفته.
3. عند سماع إشارة بدء السّباق، يركض اللاعبون إلى خطّ النهاية مقلدين النّمر في جريه.
4. اللاعب الذي يصل خط النهاية،يتناول علبة البسكويت،ويعود بها إلى خطّ البداية.

الفائز: اللاعب الذي يصل أولاً إلى خطّ بداية السباق.

لعبة مشية النمر



العاب التركيز

لعبة القفز عن الحبل

الوقت: غير محدد.

المكان: ساحة المدرسة، الحديقة، المنتزه، الصالة المغلقة.

الأدوات: عمود، حبل.

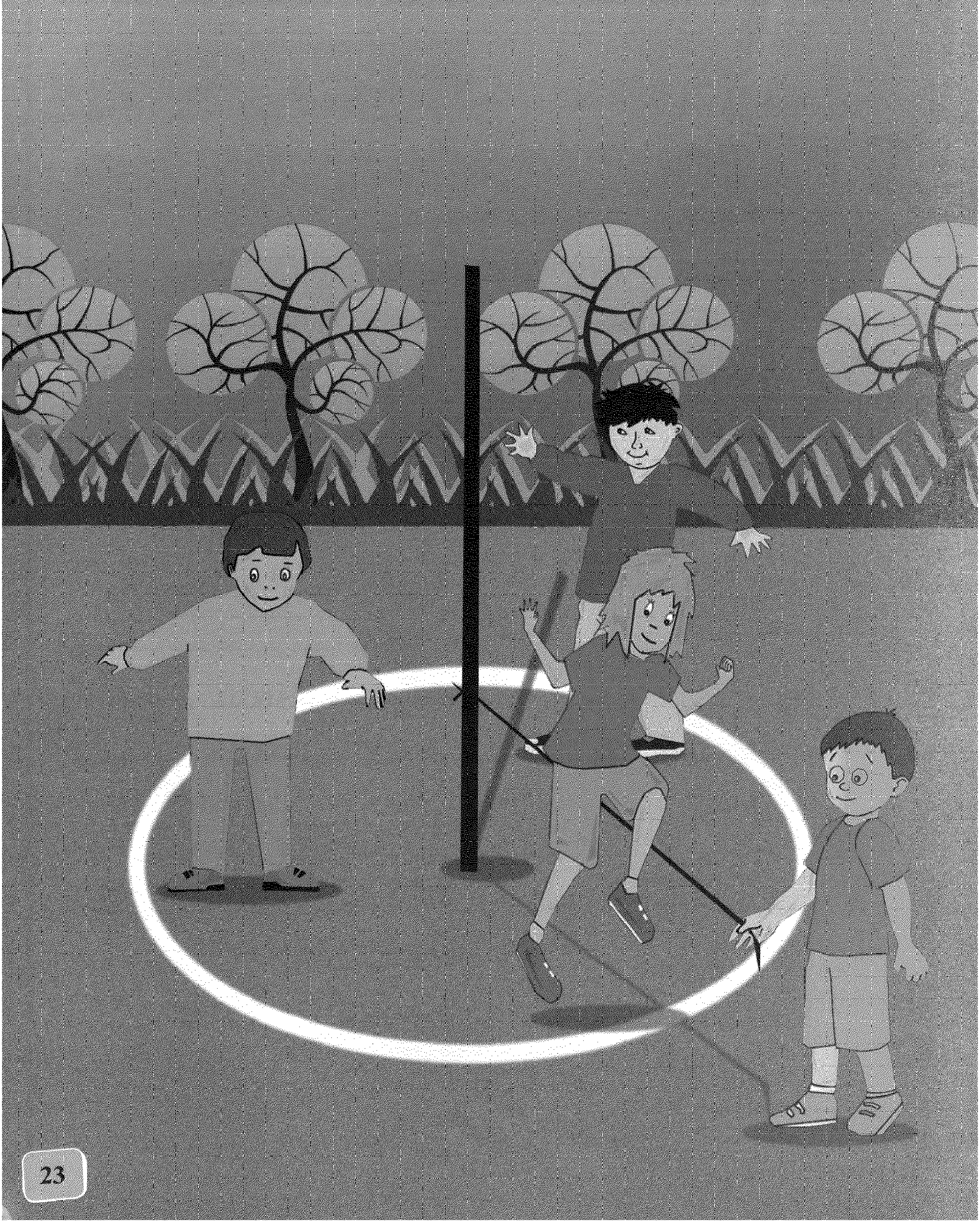
عدد اللاعبين: 3 لاعبين فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يُثبَّت عمود من الخشب أو الحديد.
2. يُربَط حبل بالعمود قريب الارتفاع من الأرض بارتفاع 30 سم.
3. يمسك أحد اللاعبين بطرف الحبل ويدور به حول العمود باتجاه عقارب الساعة.
4. يقوم اللاعبون الآخرون بالقفز عن الحبل عند الاقتراب منهم.
5. اللاعب الذي يلمس الحبل أو يتعثر به يخرج من اللعبة.

الفائز: اللاعب الذي يظل إلى النهاية دون أن يلمس الحبل أو يتعثر به .

لعبة القفز عن الحبل



العاب التركيز

لعبة المشي بكرة التنس

الوقت: غير محدد.

المكان: المنزل، الصف، القاعة

الأدوات: ملعقة، كرة الطاولة (التنس).

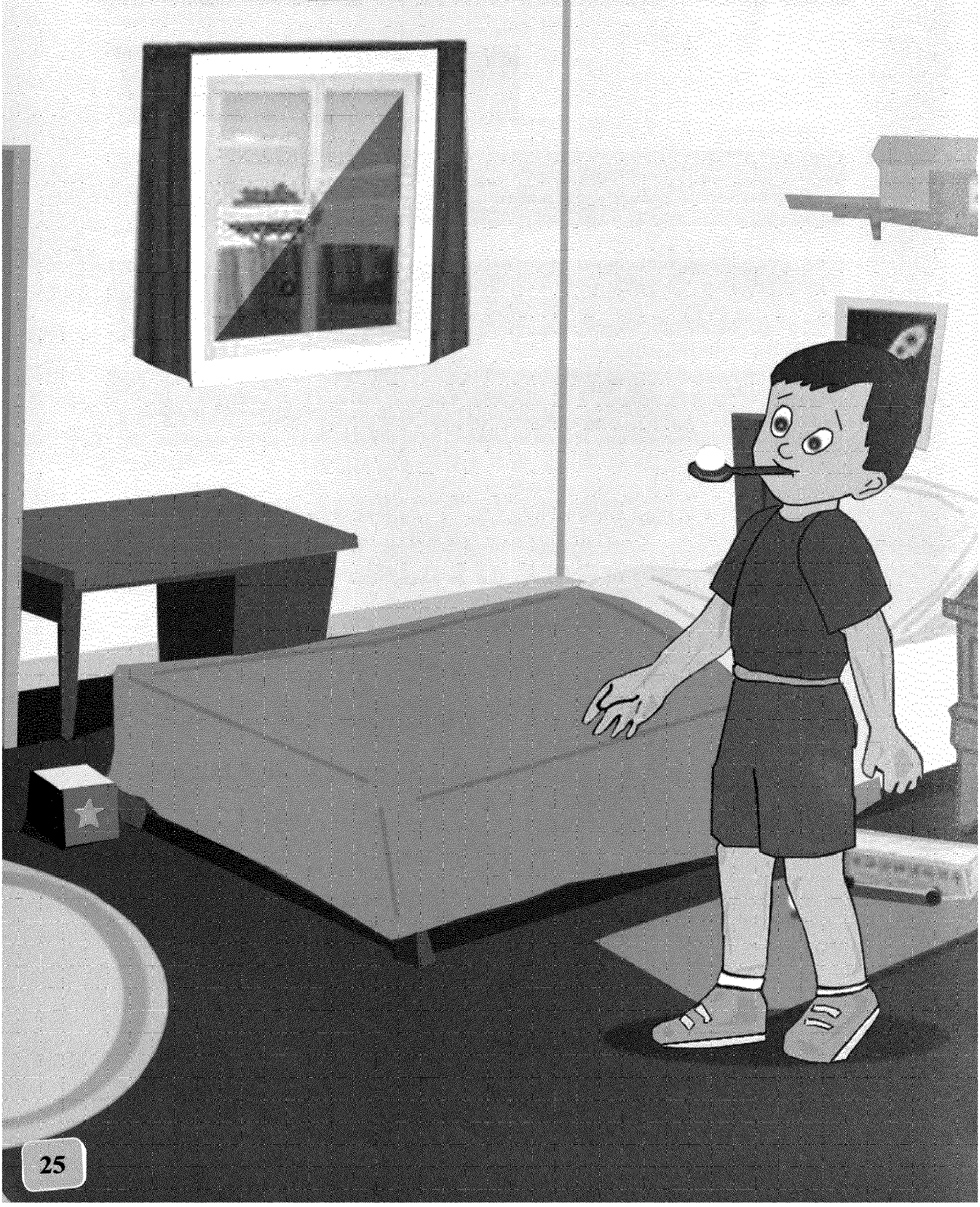
عدد اللاعبين: لاعبان فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يتم تحديد نقطة البداية و النهاية.
2. يضع اللاعب في فمه ملعقة.
3. يضع في الملعقة كرة تنس الطاولة.
4. يبدأ اللاعب بالمشي حتى يصل إلى نقطة النهاية والعودة ثانية إلى نقطة البداية.
5. عند سماع بدء إشارة اللعب، يبدأ اللاعب بالمشي.

الفائز: اللاعب الذي يصل نقطة النهاية والعودة إلى نقطة البداية مع الاحتفاظ بكرة التنس دون أن تسقط.

لعبة المشي بكرة التنس



العاب التركيز

لعبة تغيير الألوان

الوقت: 15 دقيقة.

المكان: ساحة المدرسة، النّادي، المعسكر، الحديقة.

الأدوات: طباشير ملونة، شرائط ملونة.

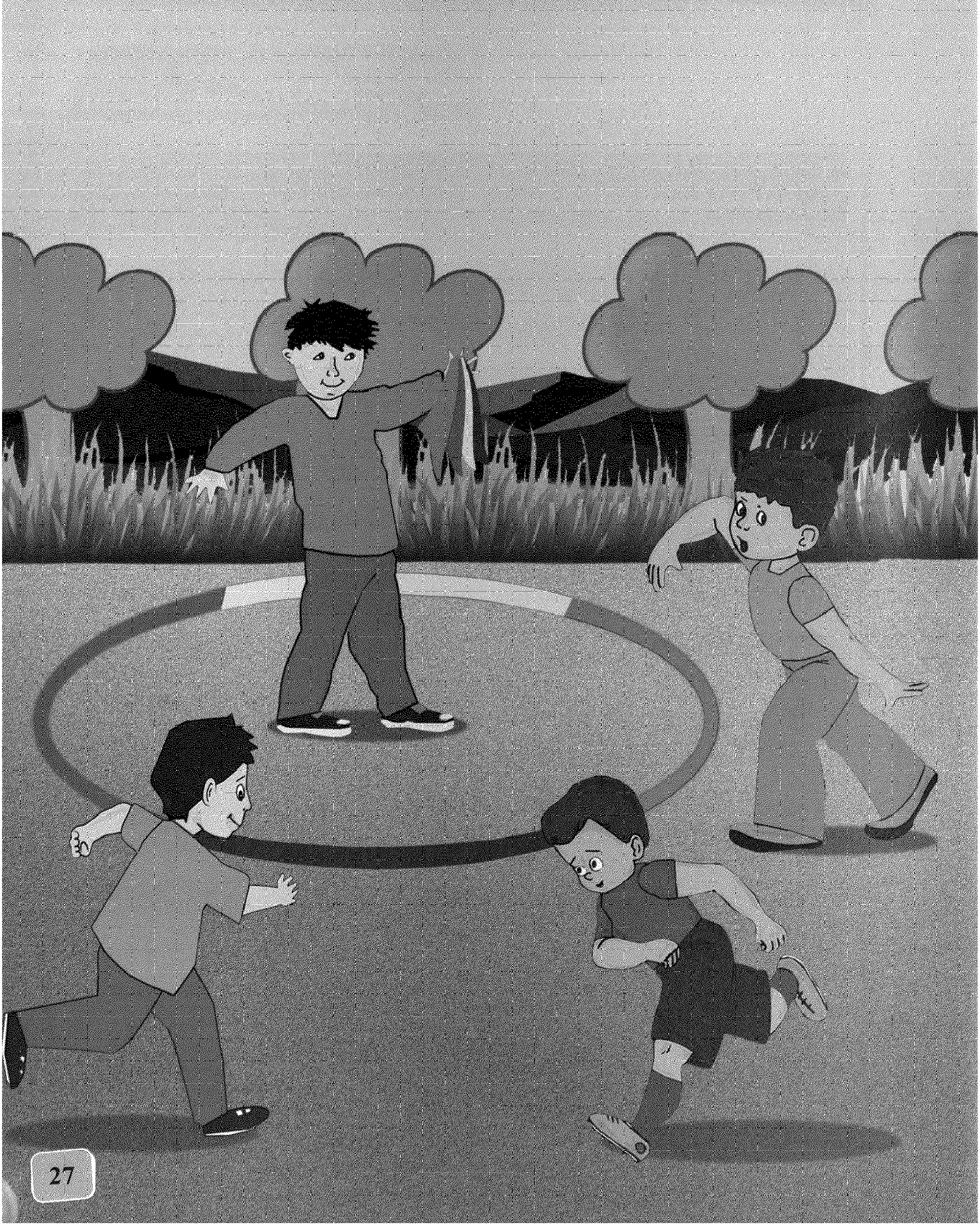
عدد اللاعبين: 8 لاعبين فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يرسم اللاعبون أربعة خطوط ملونة بالألوان: الأزرق، الأحمر، الأخضر، الأصفر حول دائرة حجمها كبير.
2. يقف أحد اللاعبين في وسط الدائرة وفي يديه مناديل بنفس الألوان السابقة.
3. عند سماع اللاعب الذي في الوسط إشارة بدء اللعبة،يبدأ أحد اللاعبين ،باختياره احد الالوان الأزرق مثلاً ، ويصيح: أزرق، فيجري اللاعبون إلى الخط الأزرق.

الفائز: اللاعب الذي يصل إلى الخط الأزرق هو الفائز، ويأخذ مكان اللاعب الوسط، وتستمر اللعبة من جديد.

لعبة تغيير الألوان



العاب التركيز

لعبة الحلقات

الوقت: 10 دقائق

المكان: غرفة الصف،ساحة المدرسة،المتنزه،الصالة المغلقة.

الأدوات: سارية، أطواق بلاستيكية.

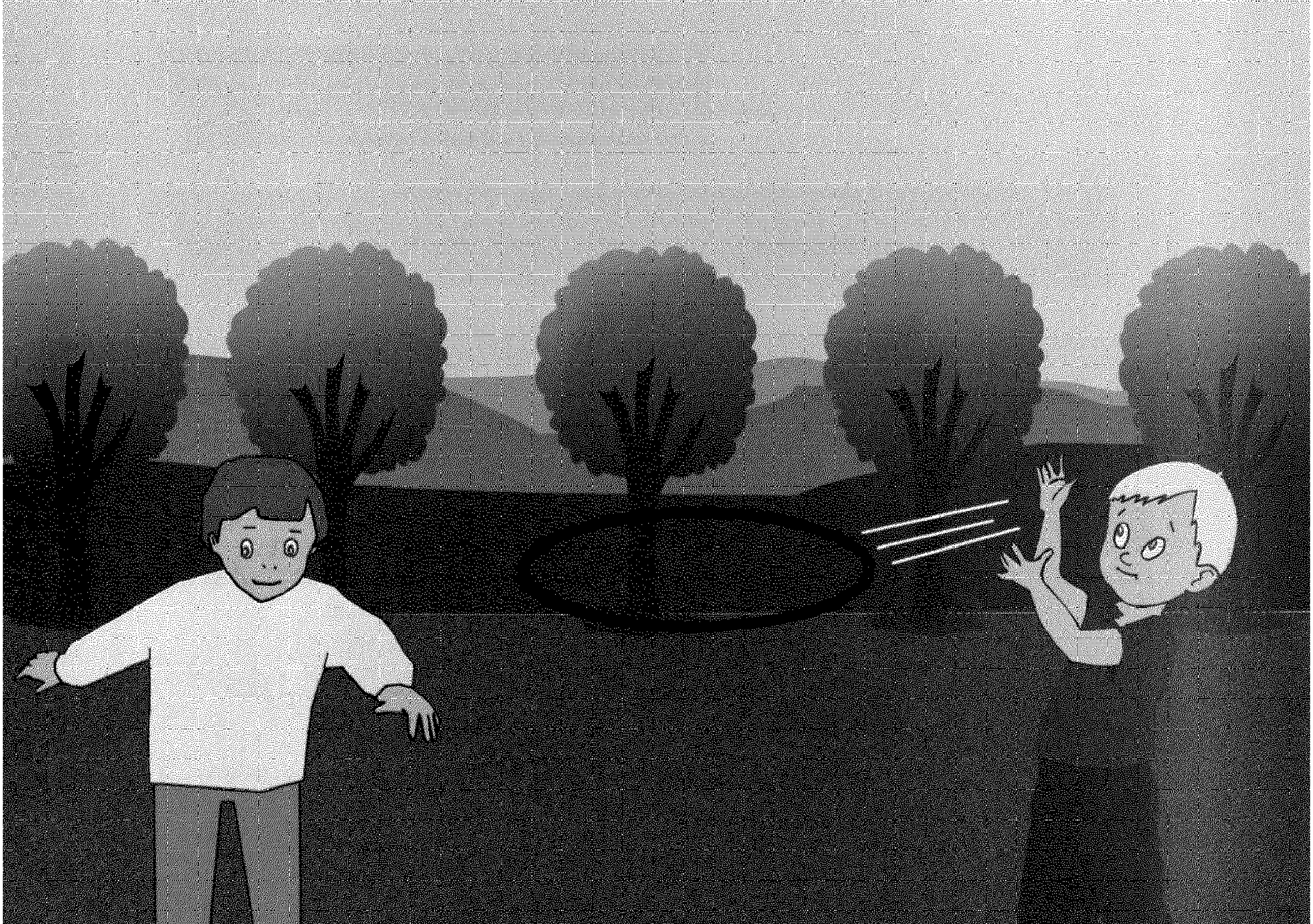
عدد اللاعبين: لاعبان فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يُثبّت اللاعبون السارية.
2. يبدأ اللاعب الأول برمي الطوق البلاستيكي على السارية
3. إذا علق الطوق بالسارية، تحسب له نقطة.
4. يستمر اللاعب في رمي الطوق حتى تنتهي الخمس دقائق.
5. ينتقل اللعب بعدها إلى زميله.

الفائز: اللاعب الذي يحرز أكثر عدد من النقاط.

لعبة الحلقات



لعبة تركيز

لعبة الطاقية

الوقت: حتى انتهاء اللعبة.

المكان: ساحة المدرسة، الحديقة، المنتزه.

الأدوات: طاقيّة أو منديل.

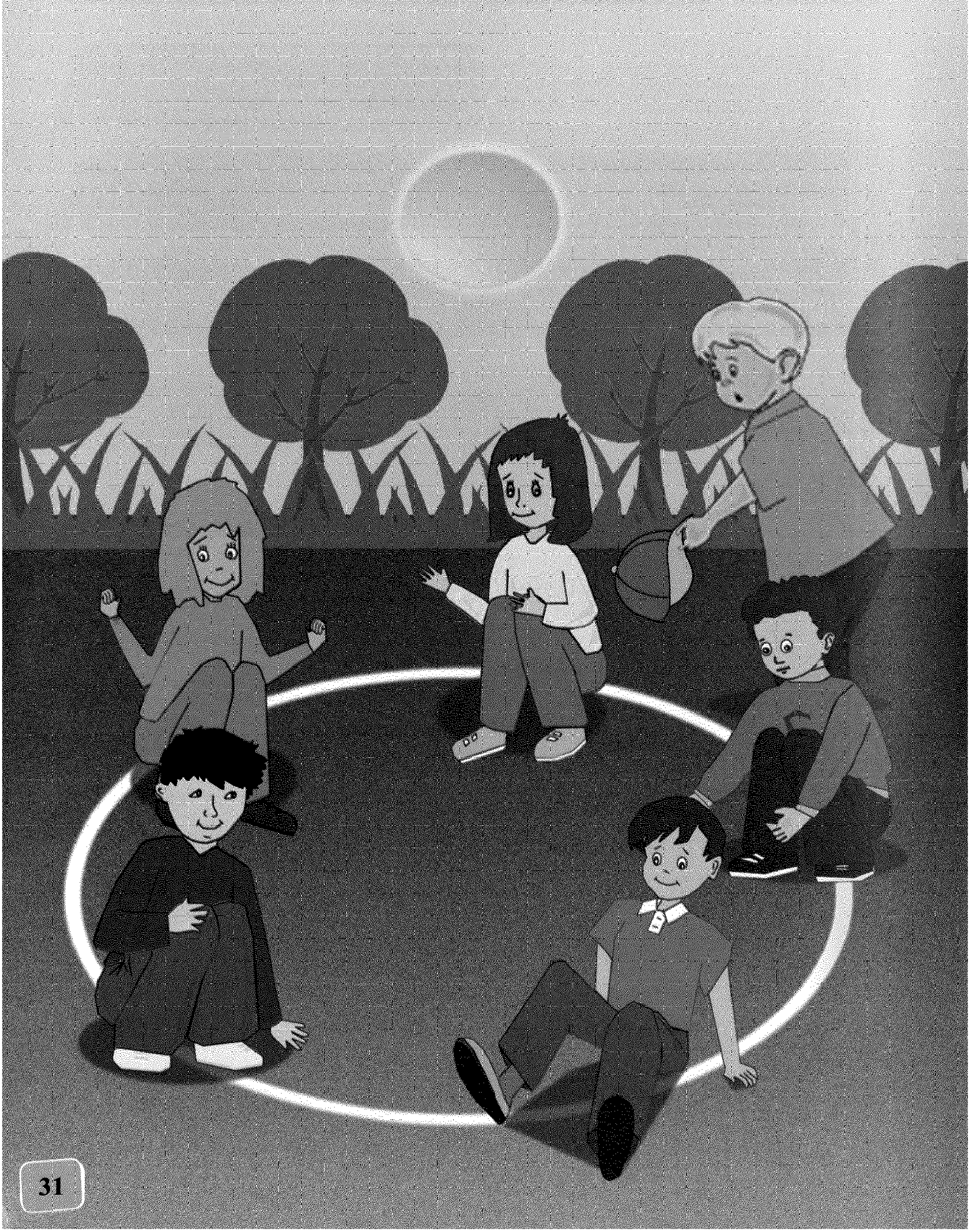
عدد اللاعبين: 6 لاعبين فاكثر.

طريقة اللعب:

1. يُجلس الحكم اللاعبين على شكل دائرة.
2. أحد اللاعبين يكون واقفاً خارج الدائرة، حاملاً طاقيَّة أو منديلاً بيده.
3. عند سماع إشارة بدء اللعبة، يمشي اللاعب بطاقيّته حول الدائرة وهو يقول: طاق طاق طاقيّة ويردد زملائه: رن رن يا جرس.
4. يضع اللاعب الطاقيّة خلف أحد اللاعبين.
5. إذا عرف هذا اللاعب أن الطاقيّة خلفه، يتناولها ويجري خلف اللاعب الذي وضعها ويحاول لمسه بالطاقية،وإذا لمسه يخرجه من اللعب، و إذا لم يلمسه يسرع لأخذ مكان اللاعب الذي أصبحت الطاقيّة بيده.

الفائز: جميع اللاعبين فائزون لأنهم استمتعوا بممارسة اللعبة.

لعبة الطاقية



العاب التركيز

لعبة القفز بالعلب

الوقت: غير محدد.

المكان: ساحة المدرسة، المنتزه، الحديقة، النادي.

الأدوات: علب فارغة.

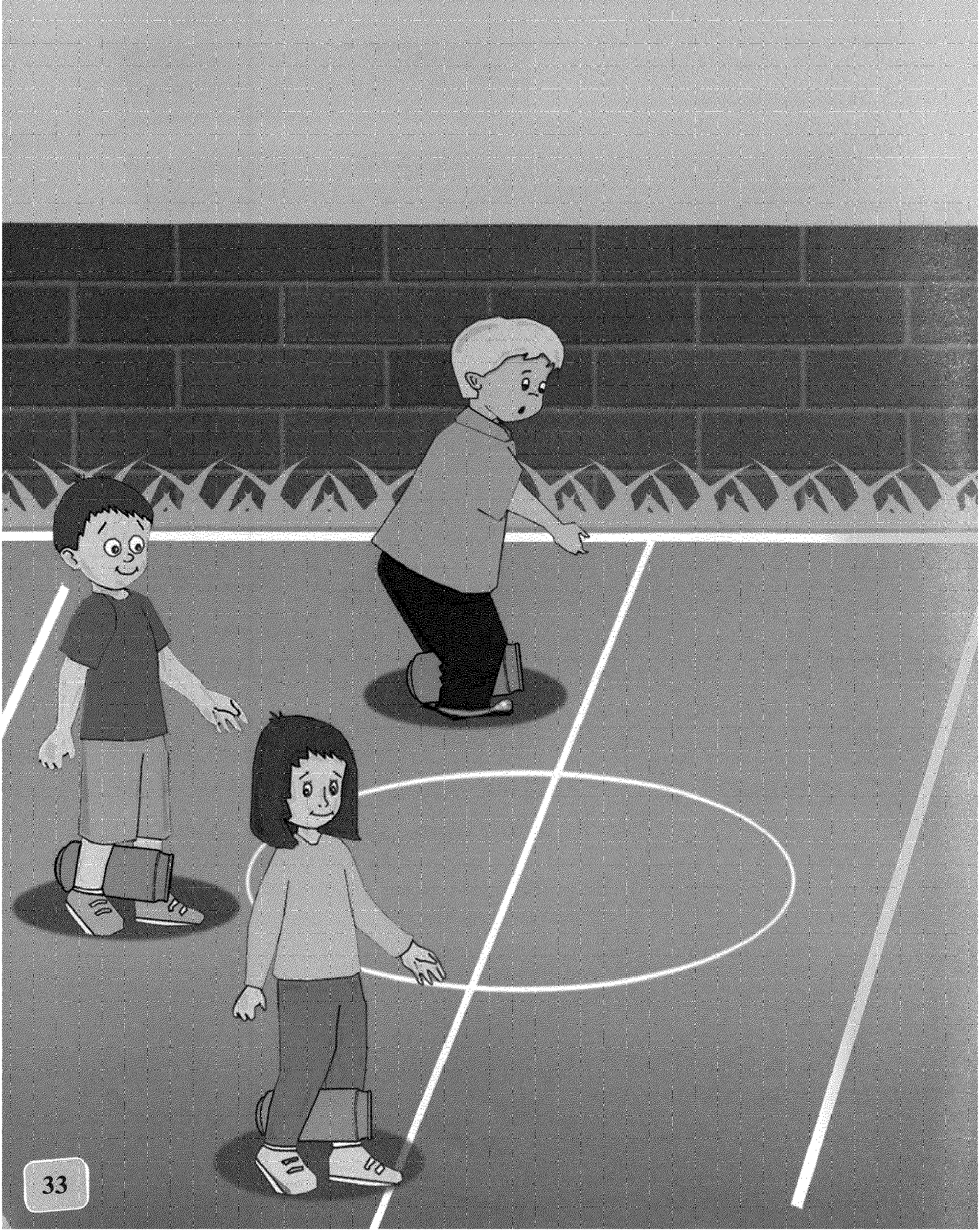
عدد اللاعبين: لاعبان فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يُحدّد قائد اللعبة خط البداية ونهاية السباق.
2. يقف اللاعبون على خط بداية السباق.
3. يَضُم اللاعب بين قدميه علبة فارغة.
4. عند سماع إشارة بدء السباق، يبدأ اللاعب بالقفز أو المشي أو الجري، والعلبة بين قدميه.
5. اللاعب الذي تفلت العلبة من بين قدميه، يخرج من السباق.

الفائز: اللاعب الذي يصل خط نهاية السباق ويعود قبل زملائه.

لعبة القفز بالعلب



العاب اللمس

لعبة الجوائز

الوقت: 10 دقائق.

المكان: الحديقة، المنتزه، الصالة المغلقة.

الأدوات: عمودان من البلاستيك أو الخشب، حبل، مسطرة، بسكويت أو جوائز اخرى.

عدد اللاعبين: لاعبان فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يُثبَّت العمودان بحيث يفصل بينهما مسافة ثلاثة أمتار، و يربط الحبل بطرفيهما.
2. يقف اللاعبون على مسافة أربعة أمتار معصوبي العينين بمناديل.
3. يُعَلِّق الحكم أدوات اللعب على الحبل.
4. عند سماع إشارة بدء السباق، يمشي اللاعبانِ إلى الحبل،ويحاول كل منهم الحصول على حصد الجوائز المعلّقة.

الفائز: اللاعب الذي حصل على اكبر عدد من الجوائز.

لعبة الجوائز



لعبة الكراسي

الوقت: حتى انتهاء اللعبة.

المكان: ساحة المدرسة، الحديقة، المنتزه.

الأدوات: عدد من الكراسي، طباشير.

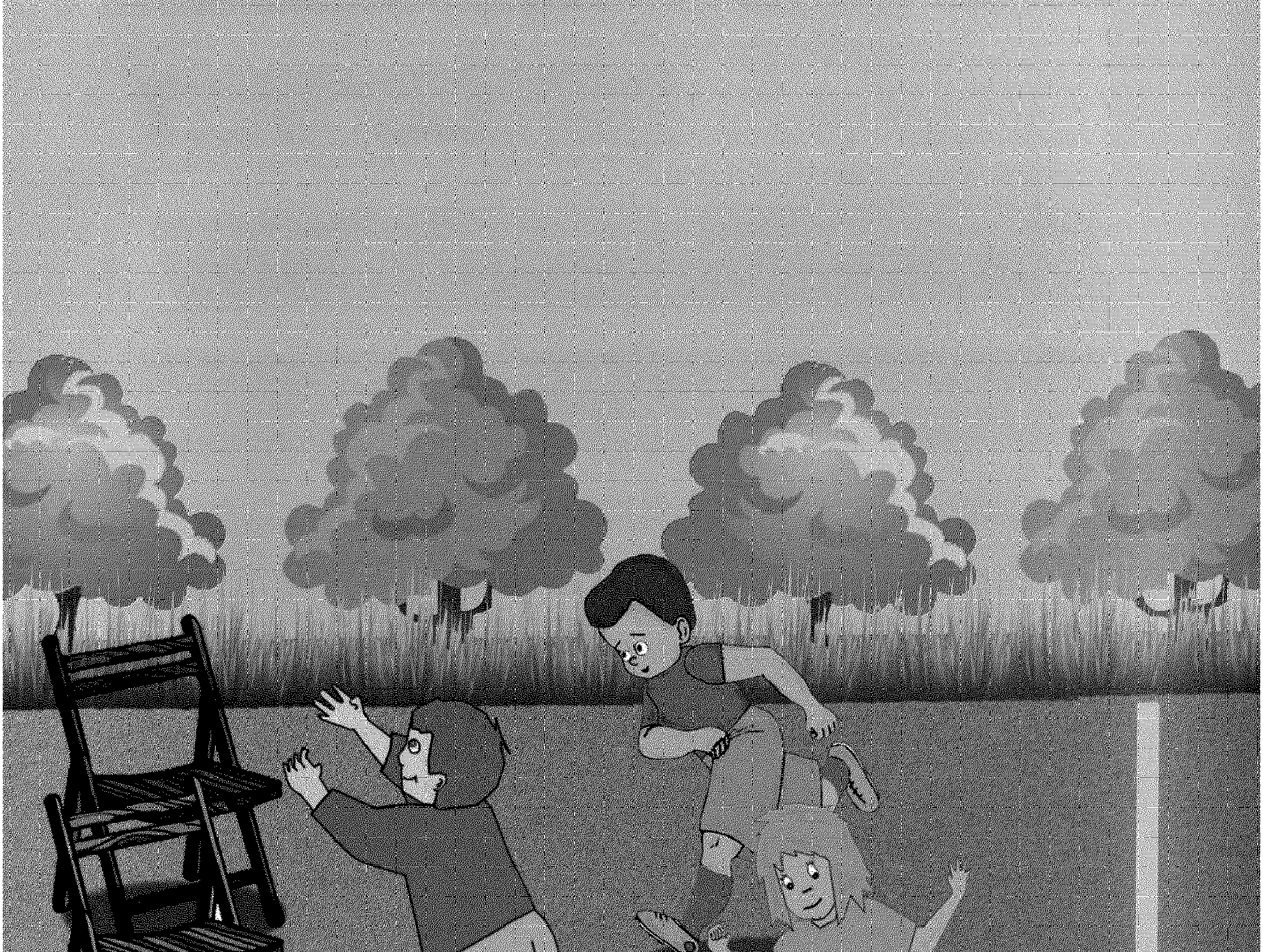
عدد اللاعبين: 5 لاعبين فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يضع الحكم مجموعة من الكراسي "4" مثلاً.
2. يقف اللاعبون عند خط البداية أكثر بواحد من عدد الكراسي.
3. عند سماع إشارة بدء اللعبة، ينطلق المتسابقون إلى الكراسي.
4. اللاعب الذي لا يجد كرسياً، يخرج من اللعب.

الفائز: اللاعب الذي يجد دائماً كرسياً يجلس عليه.

لعبة الكراسي



لعبة الفواكه

الوقت: 20 دقيقة.

المكان: ساحة المدرسة، الحديقة، الصالة المغلقة.

الأدوات: لا توجد.

عدد اللاعبين: 8 لاعبين فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يجلس اللاعبون على شكل دائرة.
2. يقف اللاعب الأكبر في وسط الدائرة.
3. يُطلِق اللاعب الوسط على بقية اللاعبين أسماء الفاكهة مثل:عنب ، رمان، تفاح، إلخ.
4. عندما ينادي اللاعب الوسط الموجود في وسط الدائرة على اسم فاكهتين، يقوم اللاعبان اللذان يحملان اسماء الفاكهة بتبادل أماكنهما.
5. في نفس الوقت يُسرِع اللاعب الذي في وسط الدائرة بأخذ مكان أحدهما.
6. اللاعب المأخوذ مكانهُ يُصبح رئيس اللَعِب.

الفائز: جميع اللاعبين فائزون لأنهم استمتعوا باللعبة.

لعبة الفواكه



العاب التتابع

لعبة أسر الأصدقاء

الوقت: 5 دقائق لكل فريق.

المكان: ساحة المدرسة، الحديقة، المنتزه.

الأدوات: بطاقات مرقمة، لاصق.


عدد اللاعبين: 8 لاعبين فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يُقسِّم الحكم اللاعبين إلى فريقين، فريق مدافع، فريق مهاجم.
2. الفريق المهاجم، يضع على صدره رقماً لا يحمله غيره من زملائه في الفريق، و يخبئه بيده.
3. يرسم الحكم خطّاً أفقياً يقف خلفه الفريق المدافع.
4. يحاول الفريق المهاجم تخطّي الحاجز خطّ الدفاع.
5. ويحاول المدافعون معرفة أرقام اللاعبين المهاجمين.
6. إذا عرف أحد اللاعبين المدافعين رقم اللاعب المهاجم،يأخذه أسيراً.
7. بعد انتهاء الخمس دقائق يحصي الحكم عدد الأسرى،ويتبادل الفريقان الأدوار.

الفائز: الفريق الذي يأسر عدد أكثر من الأصدقاء.

لعبة أسر الأصدقاء



لعبة الأرنب و الثعلب

الوقت: حتى تنتهي اللعبة.

المكان: ساحة المدرسة، الحديقة، المنتزه.

الأدوات: طباشير.

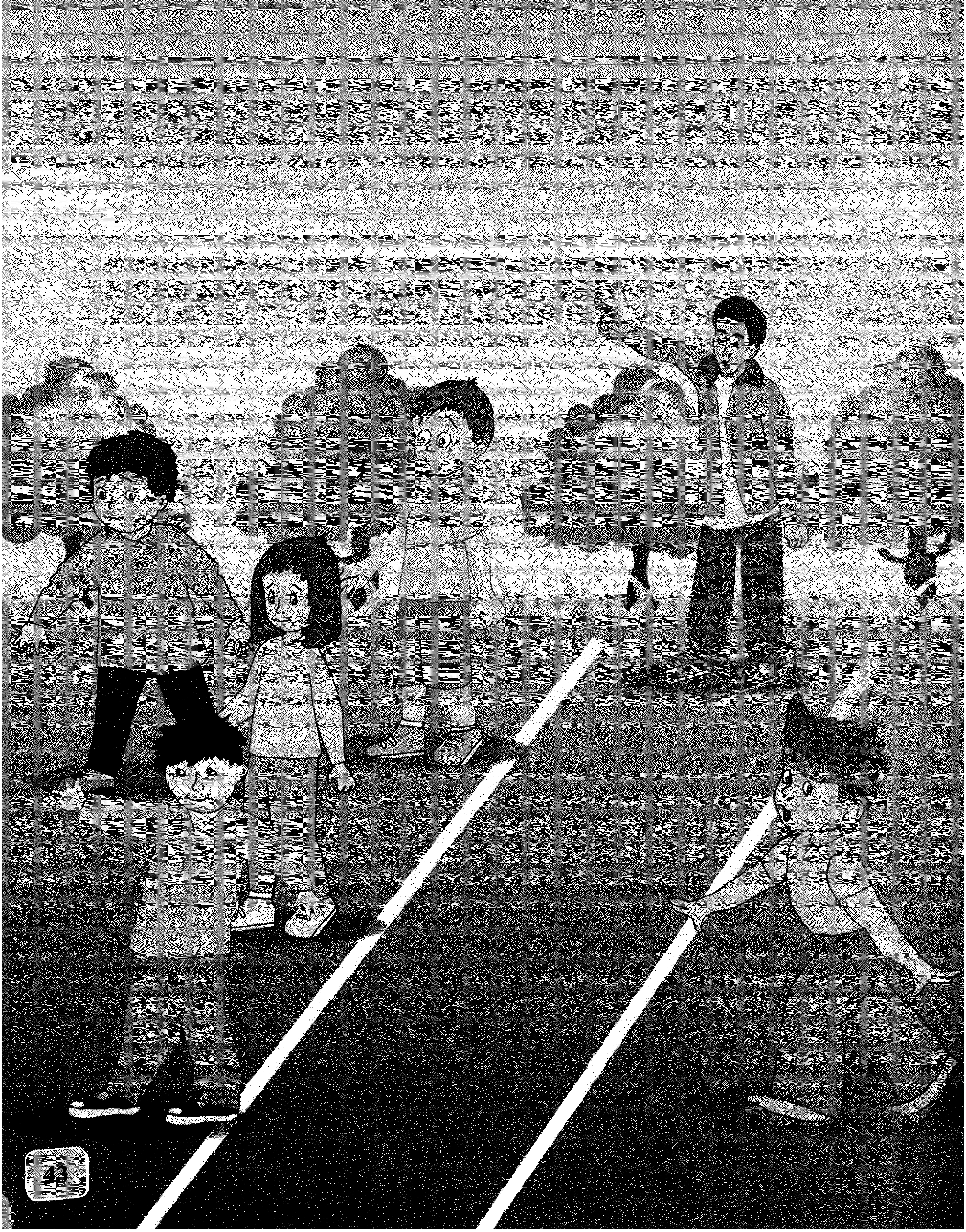
عدد اللاعبين: 5 لاعبين فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يرسم الحكم خطين متوازيين.
2. يقف لاعب خلف أحد الخطين يمثل الثعلب.
3. يقف باقي اللاعبين خلف الخط الثاني.
4. يُطلِق الحكم على الثعلب اسم "ساهر".
5. يُطلِق الحكم على الأرنب اسم " سامر".
6. عندما يصيح الحكم "سا" ينتبه الجميع، و بعد قليل يكمل "هر".
7. عندما تهرب الأرانب، و يطاردها الثعلب.
8. وعندما يصيح الحكم "سا" ينتبه الجميع و بعد يقليل يكمل "هر" إذا هرب أحد اللاعبين و تحرك يخرج من اللعبة

الفائز: اللاعب الذي لا يمسكه الثعلب ولا يتحرك عند قول سامر

لعبة الأرنب و الثعلب



العاب التتابع

لعبة النرد

الوقت: حتى انتهاء اللعبة.

المكان: ساحة المدرسة،الحديقة،الصالة المغلقة،المتنزه.

الأدوات: طباشير، مكعب نرد كبير.

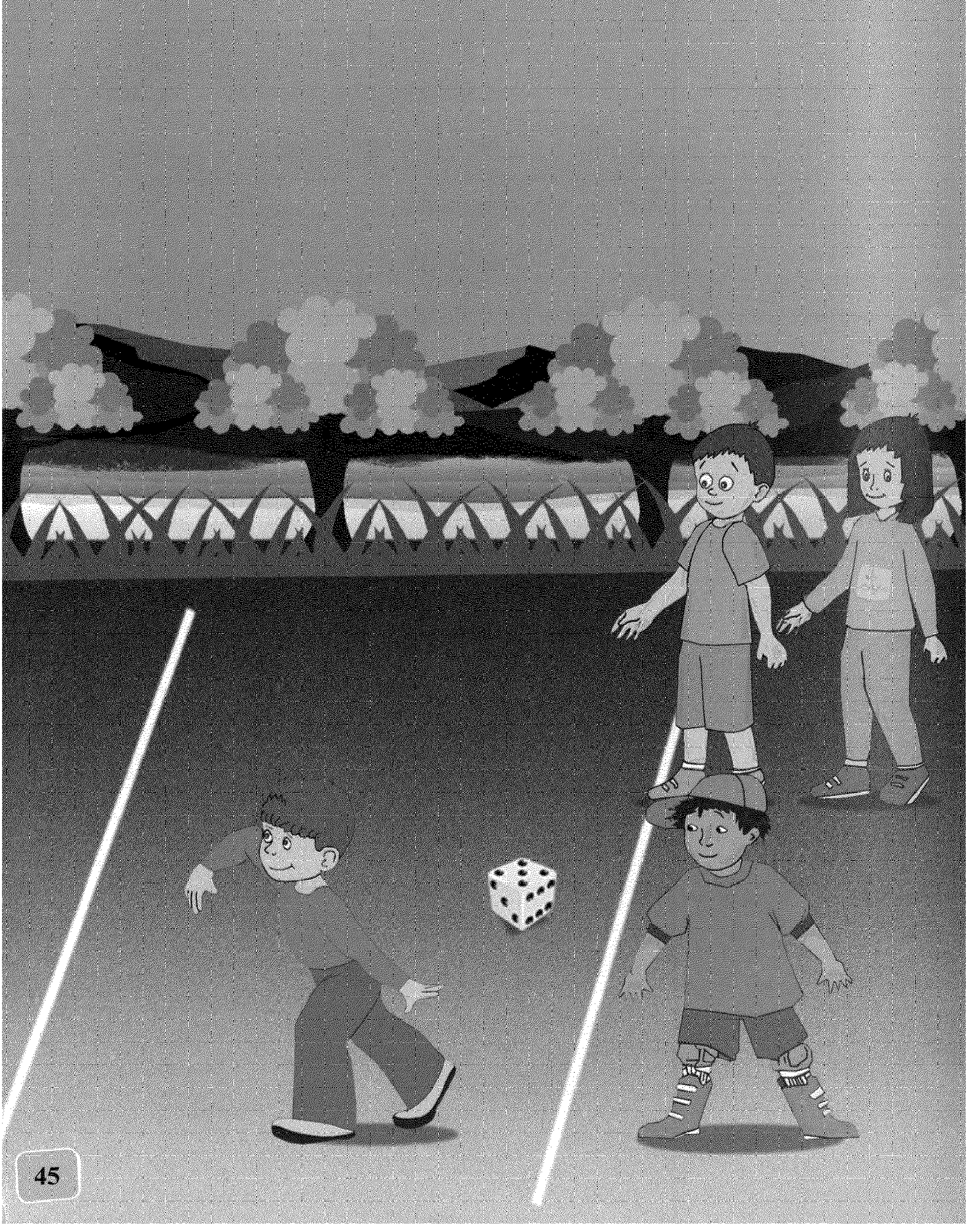
عدد اللاعبين: لاعبان فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يحدد الحكم بالطباشير خط بداية اللعبة ونهايتها.
2. يقف اللاعبون وراء بعضهم بعضاً.
3. يعطي الحكم مكعب النرد للاعب الأول ويرميه على الأرض.
4. يسير اللاعب خطوات مساوية لأرقام مكعب النرد فإذا كانت أرقام مكعب النرد "4" يخطو اللاعب أربع خطوات باتجاه خط الفريق الثاني.

الفائز: اللاعب الذي يصل أولاً إلى خط النهاية.

لعبة النرد



العاب التتابع

لعبة صيد الخيول

الوقت: 15 دقيقة.

المكان: ساحة المدرسة، المتنزه، الحديقة، النادي.

الأدوات: حبال رفيعة لا يقل طول الحبل عن مترين.

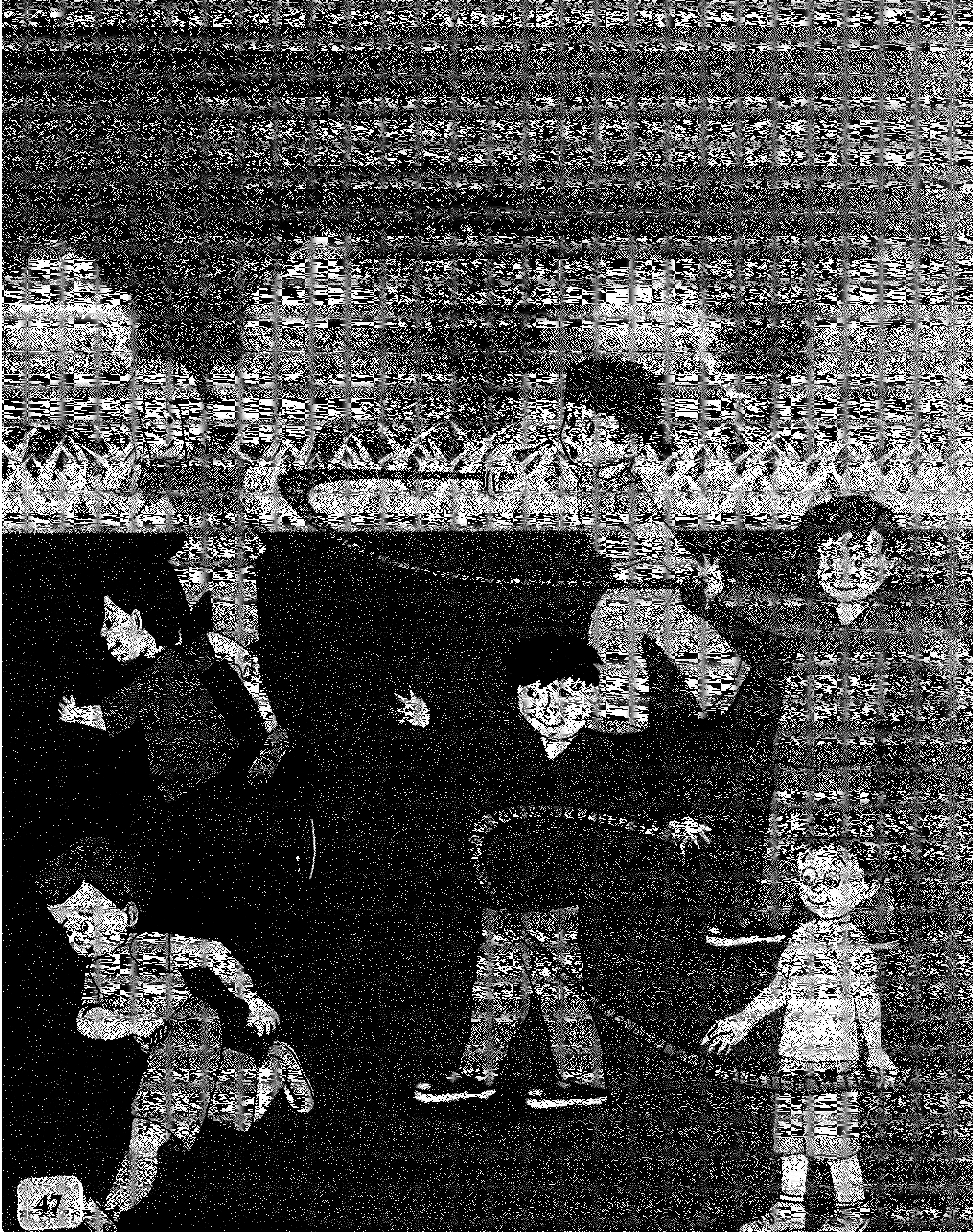
عدد اللاعبين: 4 لاعبين فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يُمسِك كل لاعبين بطرف الحبل.
2. اللاعبون الآخرون ينطلقون.
3. عند سماع إشارة بدء اللعبة، ينطلق اللاعبون الذين يمثلون الخيول، ويلحق بهم اللاعبون الذين يمثلون دور رعاة البقر لأسرهم، و ذلك بتطويقهم دون إفلات الحبل من أيديهم.
4. اللاعب الذي يتم أسره يخرج من اللعب.

الفائز: اللاعبان اللذان يأسران أكثر عدد من الخيول.

لعبة صيد الخيول



ألعاب التتابع

لعبة أخذ القبعات

الوقت: 20 دقيقة.

المكان: ساحة المدرسة، الحديقة، المنتزه.

الأدوات: قبّعات.

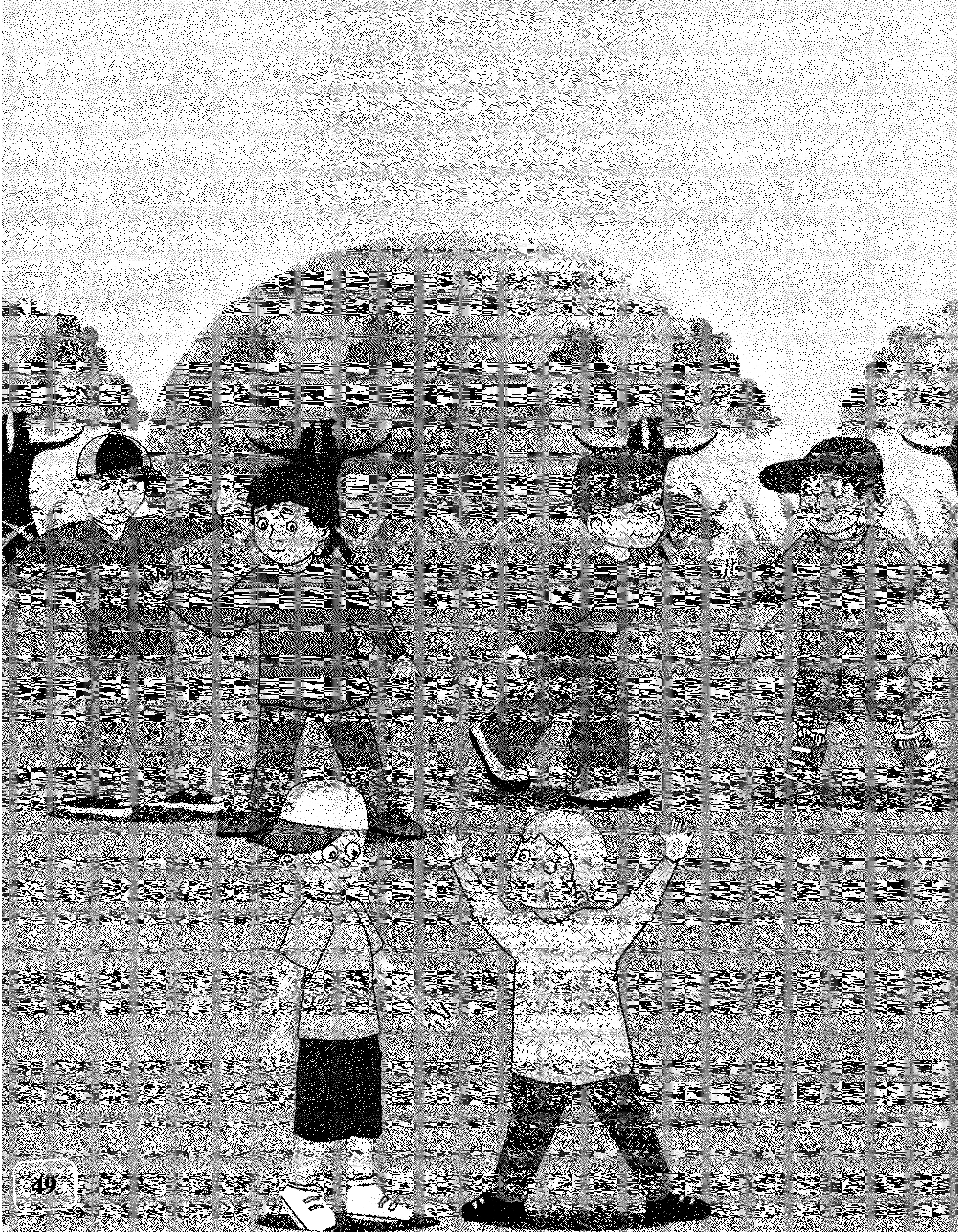
عدد اللاعبين: 8 لاعبين فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يلبس أحد الفريقين قبّعات على رؤوسهم.
2. يقف فريق القبّعات على مسافة خمسة أمتار من الفريق الآخر.
3. الفريق الذي يرتدي القبّعات لا يمدّ يده إليها، ولا يمنع لاعبي الفريق الثاني من أخذها.
4. عند سماع إشارة بدء المباراة،يجري فريق القبّعات وينتشر في الساحة.
5. يلحق الفريق المنافس له ويحاول أخذ القبّعات من رؤوسهم.
6. بعد انتهاء نصف الوقت المحدد للمباراة ، يحسب الحكم عدد القبّعات التي حصل عليها.
7. يتبادل الفريقان الأدوار.

الفائز: الفريق الذي يحصل على أكثر عدد من القبّعات في الوقت المخصص له.

لعبة أخذ القبعات



العاب التعاون

لعبة تشكيل الدوائر

الوقت: حتى انتهاء اللعبة.

المكان: ساحة المدرسة، الحديقة، المنتزه.

الأدوات: طباشير.

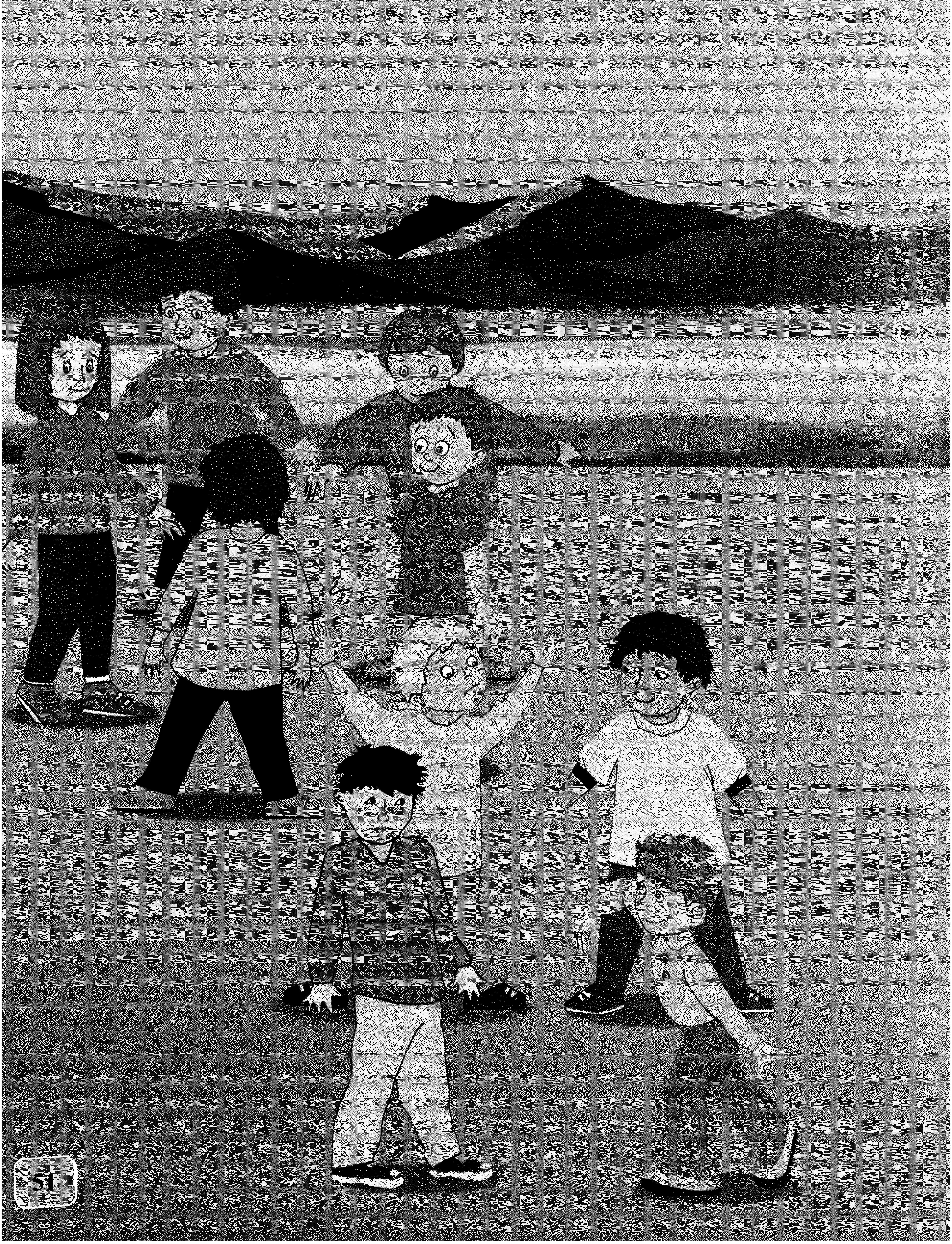
عدد اللاعبين: 9 لاعبين فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يعطي الحكم تعليماته للاعبين بالجري في الملعب.
2. وعندما يسمعون منه مثلاً: "5 تكوين" تشكل كل مجموعة من اللاعبين دائرة من خمسة لاعبين.
3. اللاعبون الذين لا يشكلون دائرة يخرجون من اللعب.

الفائز: الفريق الذي يشكل دائرة مكونة من 5 لاعبين

لعبة تشكيل الدوائر



العاب التعاون

لعبة اقفز و المس

الوقت: حتى تنتهي اللعبة.

المكان: ساحة المدرسة، الحديقة، المنتزه.

الأدوات: حبل طويل.

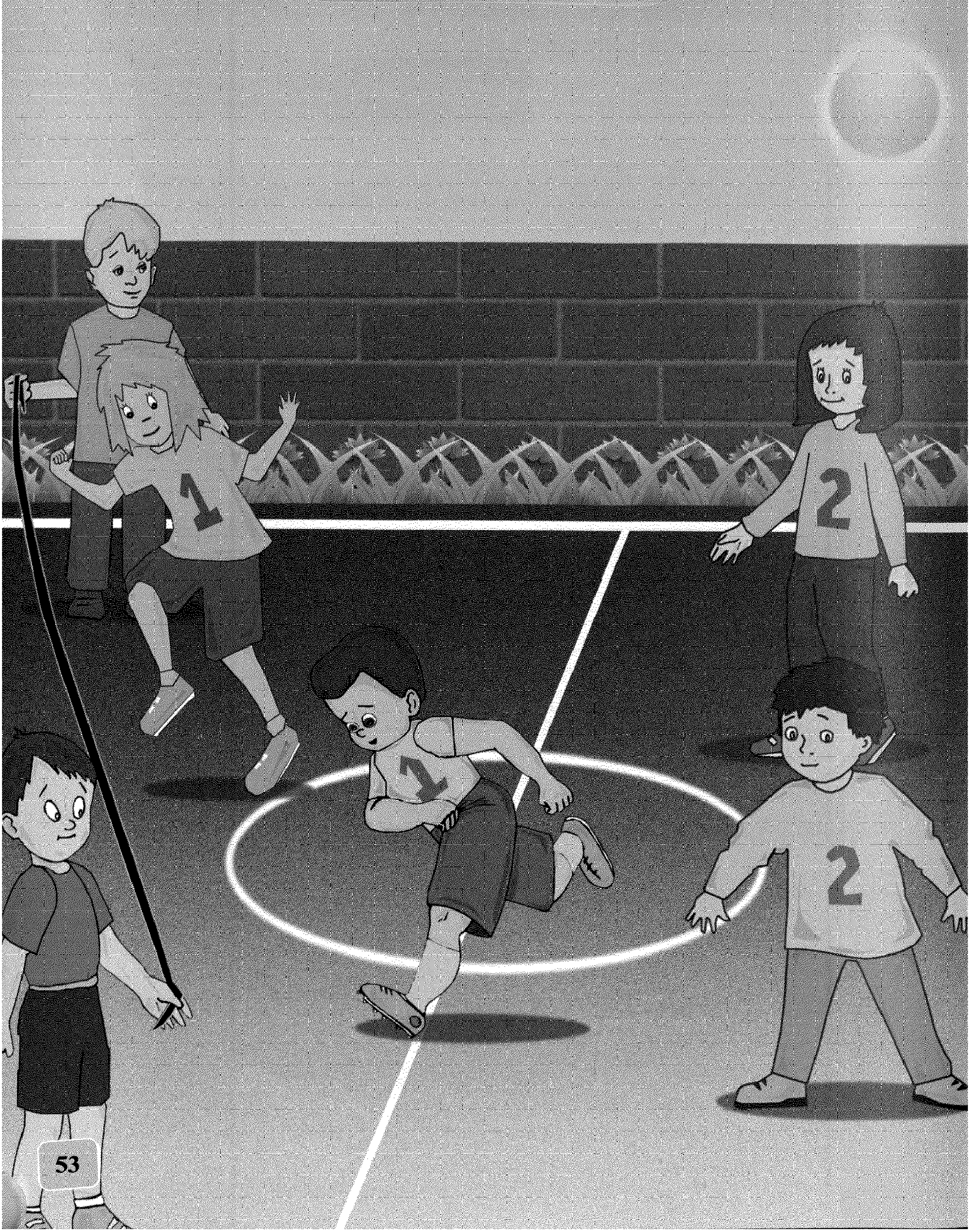
عدد اللاعبين: فريقان، كل فريق ستة لاعبين فاكثر.

طريقة اللعب:

1. يقف أعضاء الفريق الواحد في طابور وراء بعضهم بعضاً و يُعطى كل عضو في الفريق رقماً.
2. يمسك اثنان بالحبل كل من طرف الحبل.
3. عندما يسمع الفريقان صفارة الحكم، يجري صاحب الرقم "1" من كل فريق و يقفز عن الحبل، ثم يعود إلى زميله الذي يحمل الرقم "2" و يلمسه ، فيجري صاحب الرقم " 2 " و يقفز عن الحبل ثم يعود إلى زميله صاحب الرقم " 3 " و يلمسه...وهكذا تستمر اللعبة

الفريق الفائز: هوالفريق الذي ينتهي أولاً من القفز دون أن يلمس الحبل أو يسقط على الأرض.

لعبة اقفز و المس



العاب المرونة

لعبة القفز عن الطوق

الوقت: 20 دقيقة.

المكان: ساحة المدرسة، الحديقة، المنتزه.

الأدوات: طوق بلاستيكي متوسط الحجم.

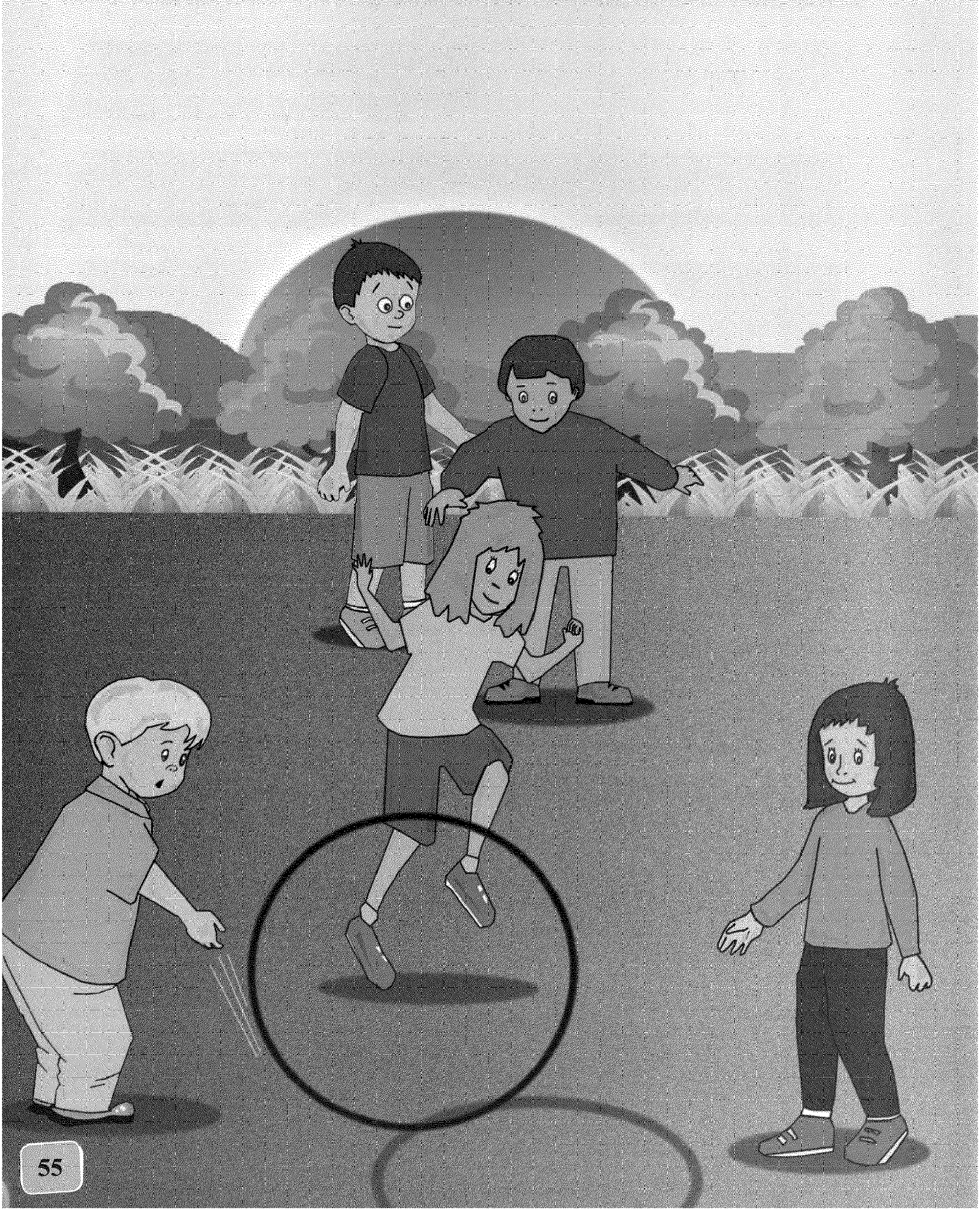
عدد اللاعبين: 4 لاعبين فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يمسك لاعبان بالطوق كل من جهة.
2. يقف لاعب على مسافة تمكنه من الإحماء للقفز.
3. يبدأ اللاعبان بدحرجة الطوق بينهما.
4. وعندما يسمع اللاعب الثالث بدء إشارة اللعب، يستعد للقفز فوق الطوق أثناء تحركه بين اللاعبين.

الفائز: اللاعب الذي يقفز عدد مرات أكثر من زملائه فوق الطوق دون أن يلمسه أو يسقط على الأرض.

لعبة القفز عن الطوق



لعبة حقل الألغام

الوقت: غير محدد.

المكان: ساحة المدرسة، المنتزه، الحديقة، الصالة المغلقة.

الأدوات: طباشير، علب كرتون، منديل.

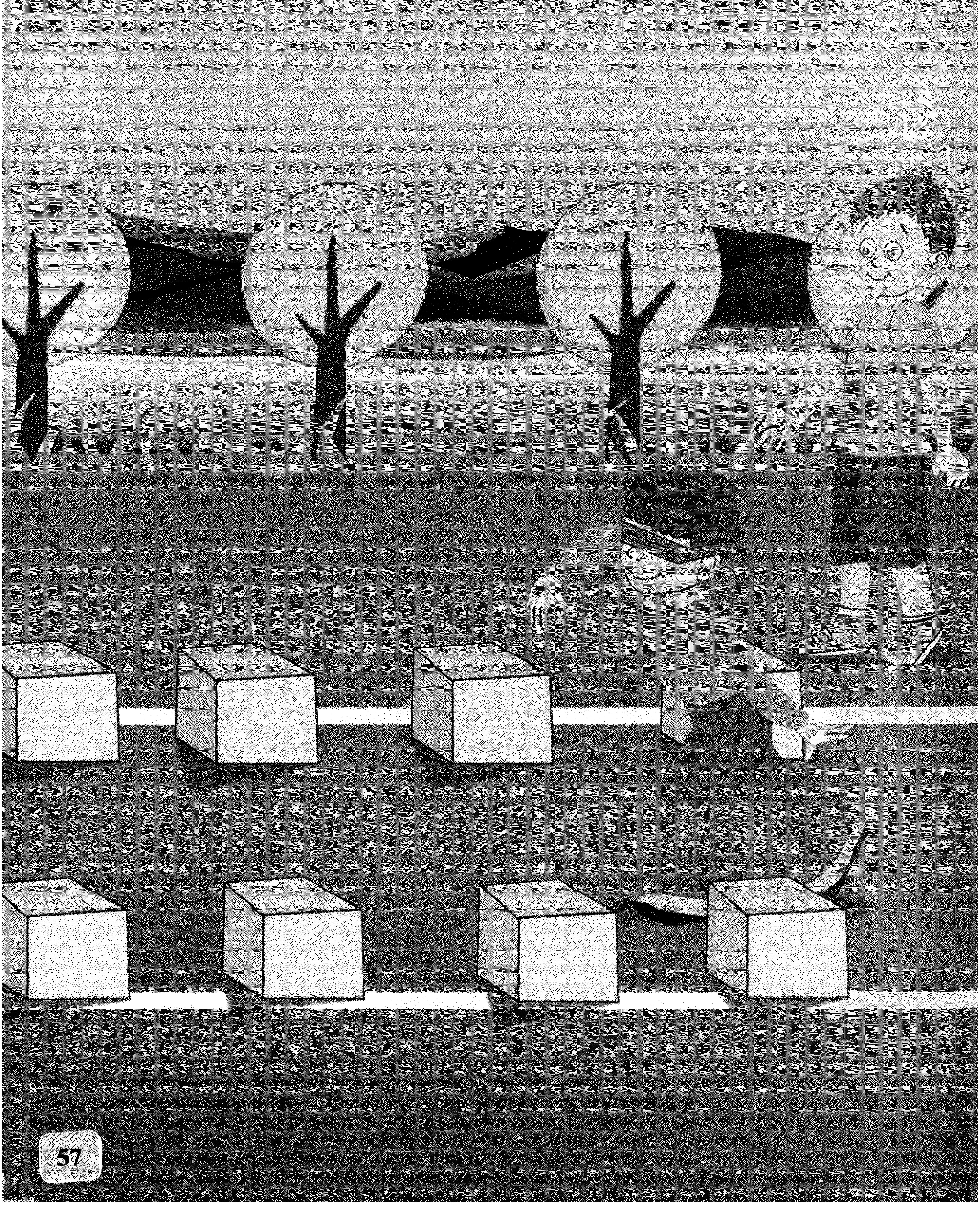
عدد اللاعبين: لاعبان فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يرسم الحكم خطين متوازيين بعرض نصف متر.
2. يضع الحكم على جانب الخطين علب كرتون متفرقة.
3. يقوم الحكم بوضع عصابة على عيني المتسابق.
4. عند سماع إشارة بدء السباق، يمشي اللاعب بين الخطين.
5. إذا اصطدم بإحدى علب الكرتون التي تمثل الألغام، يخرج من اللعب.

الفائز: اللاعب الذي يصل خط النهاية في أقل وقت و دون الاصطدام بالعلب

لعبة حقل الألغام



العاب الحواجز

لعبة الأقوياء

الوقت: غير محدد.

المكان: ساحة المدرسة،المتنزه،الحديقة،النادي.

الأدوات: لا يوجد.

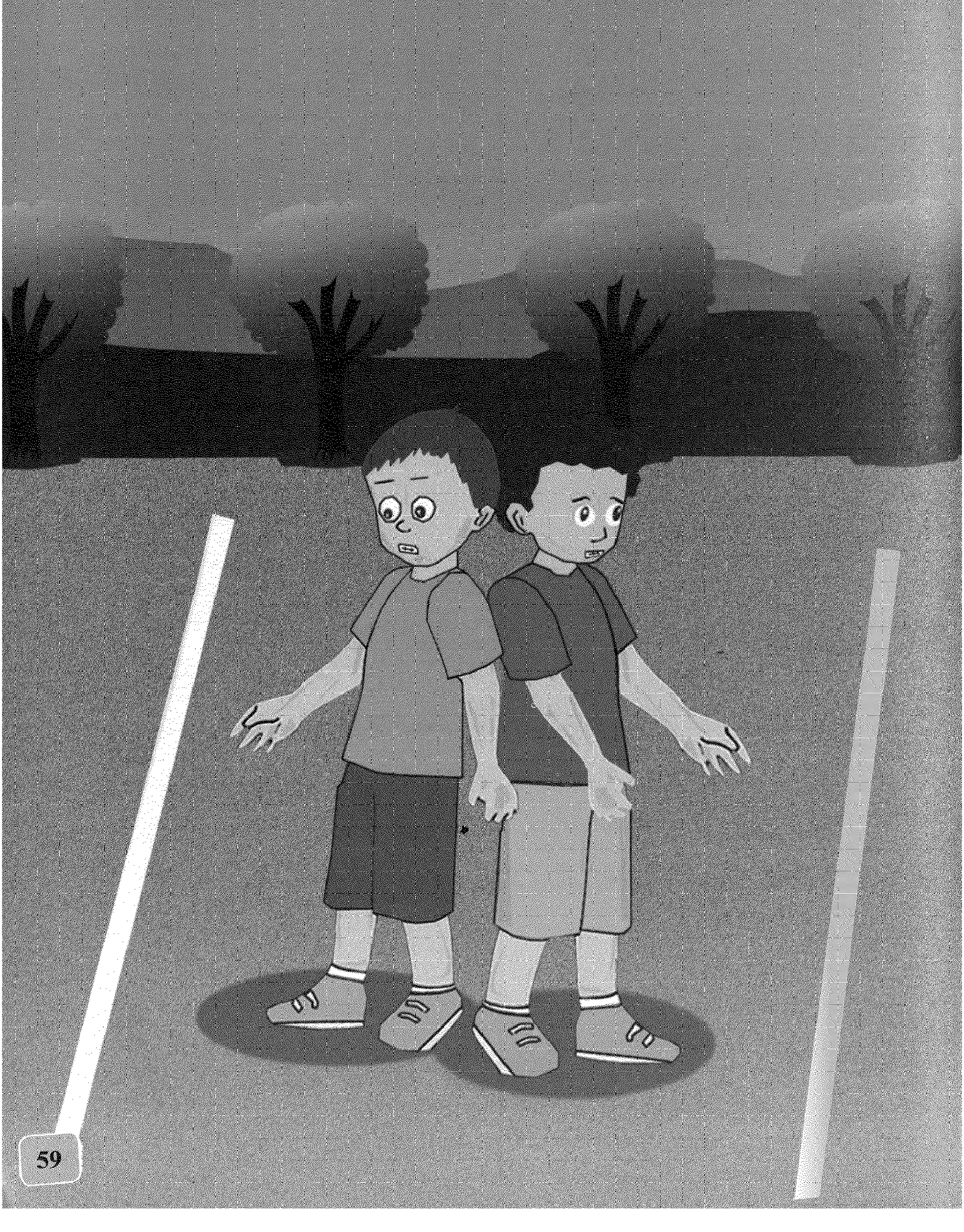
عدد اللاعبين: لاعبان فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يقف كل من اللاعبين بحيث يكون ظهر الواحد منهما ملاصقاً لظهر الثاني.
2. يحدد قائد اللعبة مسافة متر أمام كل منهما.
3. عندما يسمع اللاعبون إشارة بدء اللعبة، يبدأ كل منهما بدفع زميله ظهراً بظهر لإيصاله إلى خط المباراة.

الفائز: اللاعب الذي يدفع زميله ويوصله إلى خط السباق المرسوم أمامه على بعد متر منه.

لعبة الأقوياء





العاب الكرة

لعبة الجري على الكعبين

الوقت: غير محدد.

المكان: ساحة المدرسة، الحديقة، المنتزه.

الأدوات: طباشير، كرات.

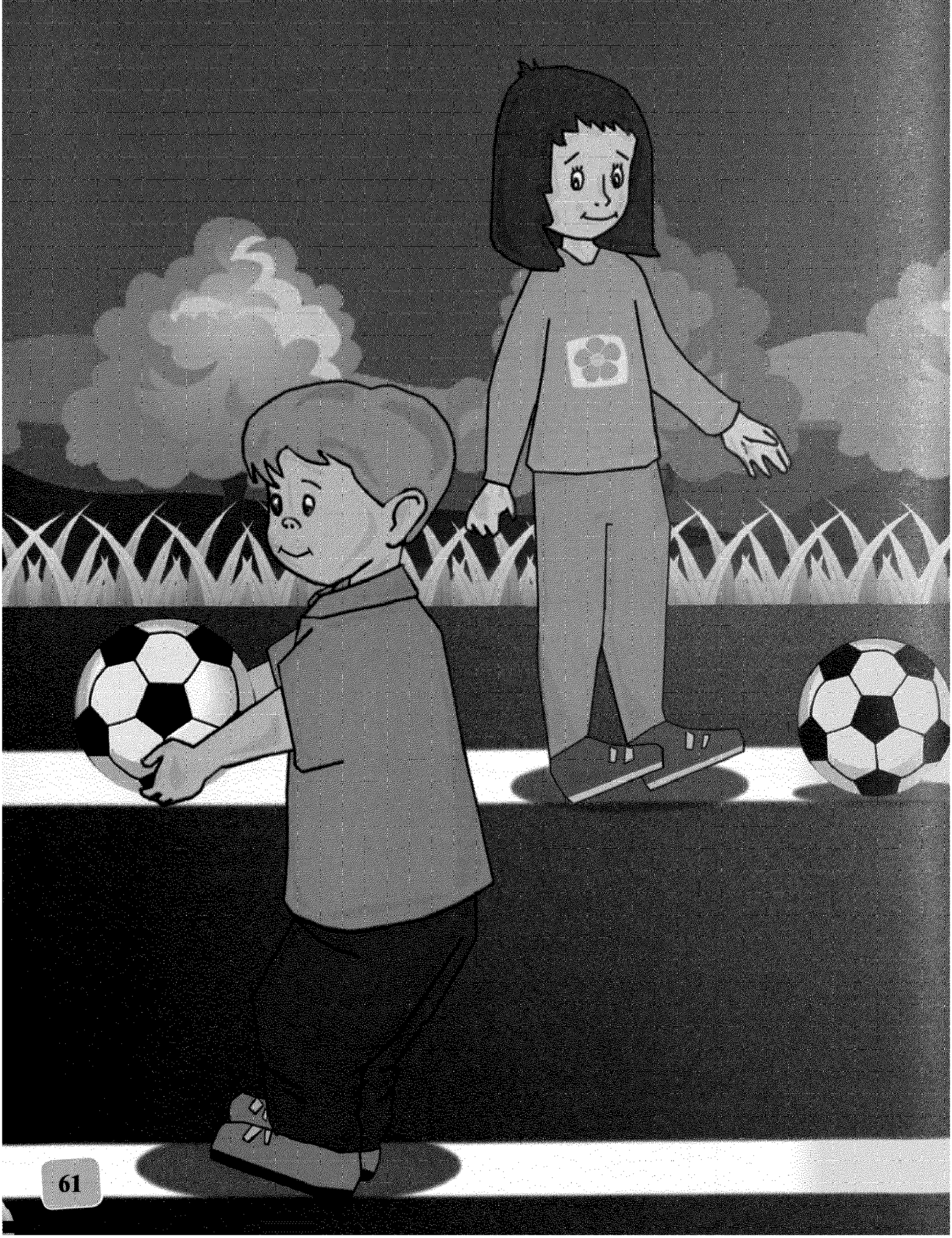
عدد اللاعبين: لاعبان.

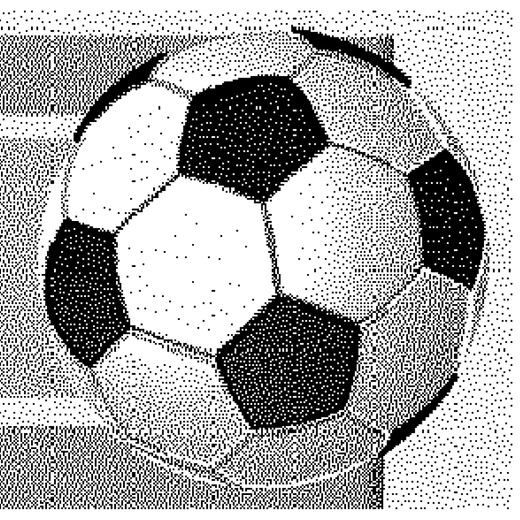
طريقة اللعب:

1. ترسم خطوط بعدد المشاركين في المسابقة.
2. في نهاية كل خط، توضع كرات.
3. يقف اللاعبون عند نقطة الانطلاق.
4. عندما يسمعون صفارة الحكم. يبدأ السباق بالجري على الكعبين.
5. على اللاعبين الوصول إلى نهاية خط السباق، و التقاط الكرة، و العودة بها إلى خط البداية، على ألا تسقط الكرة من يده.

الفائز: الفائز في السباق الذي يصل أولاً إلى خط البداية، دون أن تسقط الكرة من يده.

لعبة الجري على الكعبين





العاب الكرة

لعبة تمرير الكرة

الوقت: 30 دقيقة

المكان: ساحة المدرسة، الحديقة، المنتزه.

الأدوات: كرة قدم، أعلام ملونة، طباشير، علب مملوءة بالرمل.

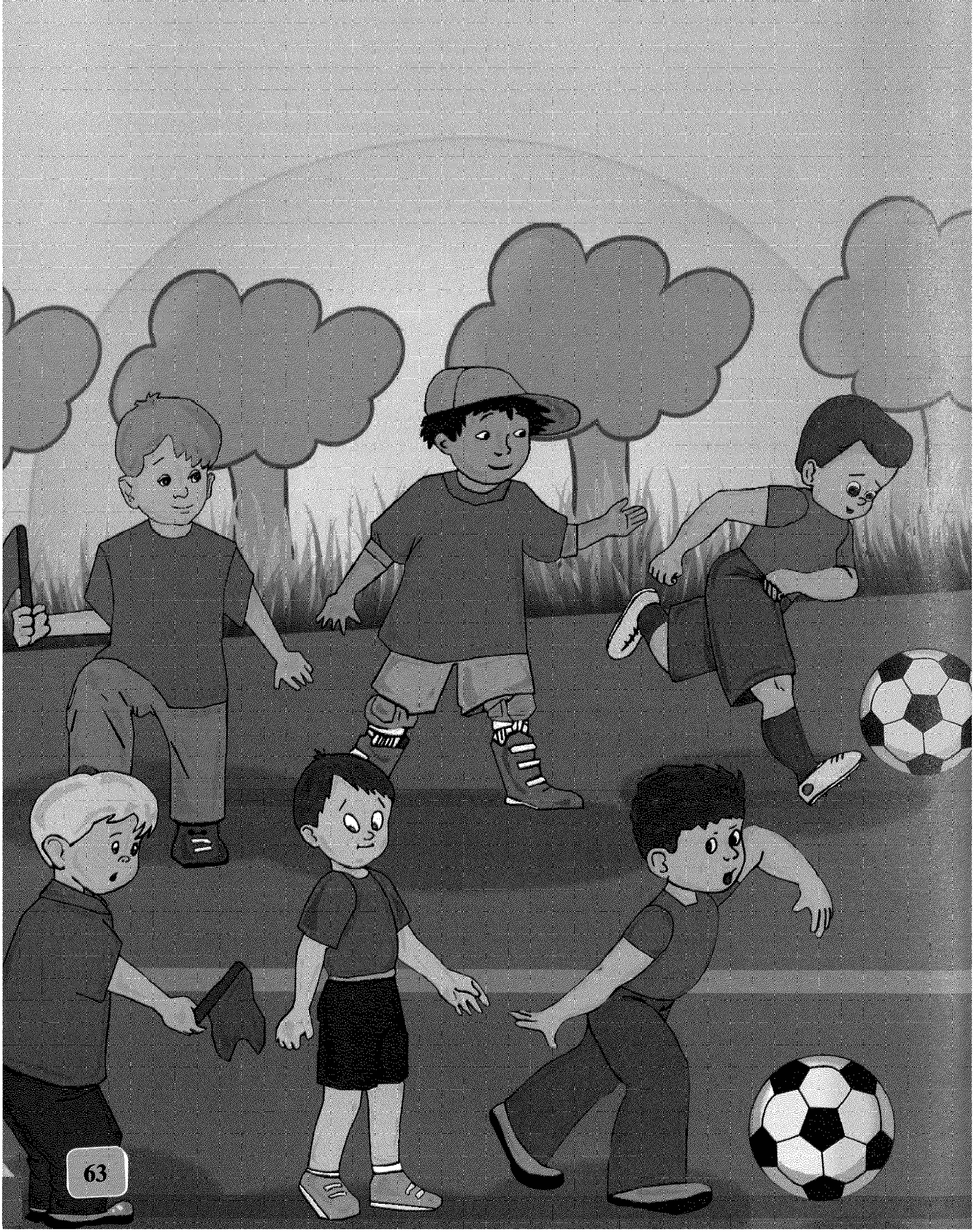
عدد اللاعبين: 9 لاعبين فأكثر، كل ثلاثة لاعبين يشكلون فريقا.

طريقة اللعب:

1. يُرسم ثلاثة خطوط متوازية، لكل فريق خط.
2. يقف لاعبو كل فريق على شكل قاطرة.
3. اللاعب الأخير من كل فريق يحمل علم فريقه.
4. عند سماع إشارة بدء المباراة يمشي اللاعب الأول في القاطرة بالكرة، يدحرجها بقدمه إلى أن يصل خط النهاية، ثم يعود بها إلى زميله الثاني في القاطرة.
5. يستمر اللعب إلى أن تصل الكرة اللاعب الأخير في القاطرة، والذي يقوم بزرع علمه في العلبة المملوءة بالرمل.

الفائز: الفريق الذي يزرع علمه أولاً، قبل نهاية الوقت المحدد.

لعبة تمرير الكرة





لعبة كرة الحبل

الوقت: شوطان كل شوط 15 دقيقة.

المكان: ساحة المدرسة، الحديقة، المنتزه.


الأدوات: كرة طائرة، حبل، عمودان.

عدد اللاعبين: 6 لاعبين كل فريق ثلاثة لاعبين.

طريقة اللعب:

1. يُثبَّت العمودان بارتفاع نصف متر، و يربط بينهما الحبل في طرف كل منهما.
2. يقف اللاعبون متفرقين وراء كل حبل.
3. عند سماع إشارة بدء المباراة، يقوم اللاعب الذي بحوزته الكرة بتمريرها من تحت الحبل.
4. يحاول أحد لاعبي الفريق الثاني صدّها بيده و إعادتها إلى ملعب الفريق المنافس.
5. يسجل هدف إذا لامست الكرة خط نهاية ملعب الفريق الثاني، أو خرجت.

الفائز: الفريق الذي يسجل أكثر عدد من الأهداف في ملعب الفريق الثاني.


لعبة كرة الحبل

لعبة قذف الكرة

الوقت: غير محدد.

المكان: ساحة المدرسة، الحديقة، المنتزه.

الأدوات: طباشير، كرة طائرة.

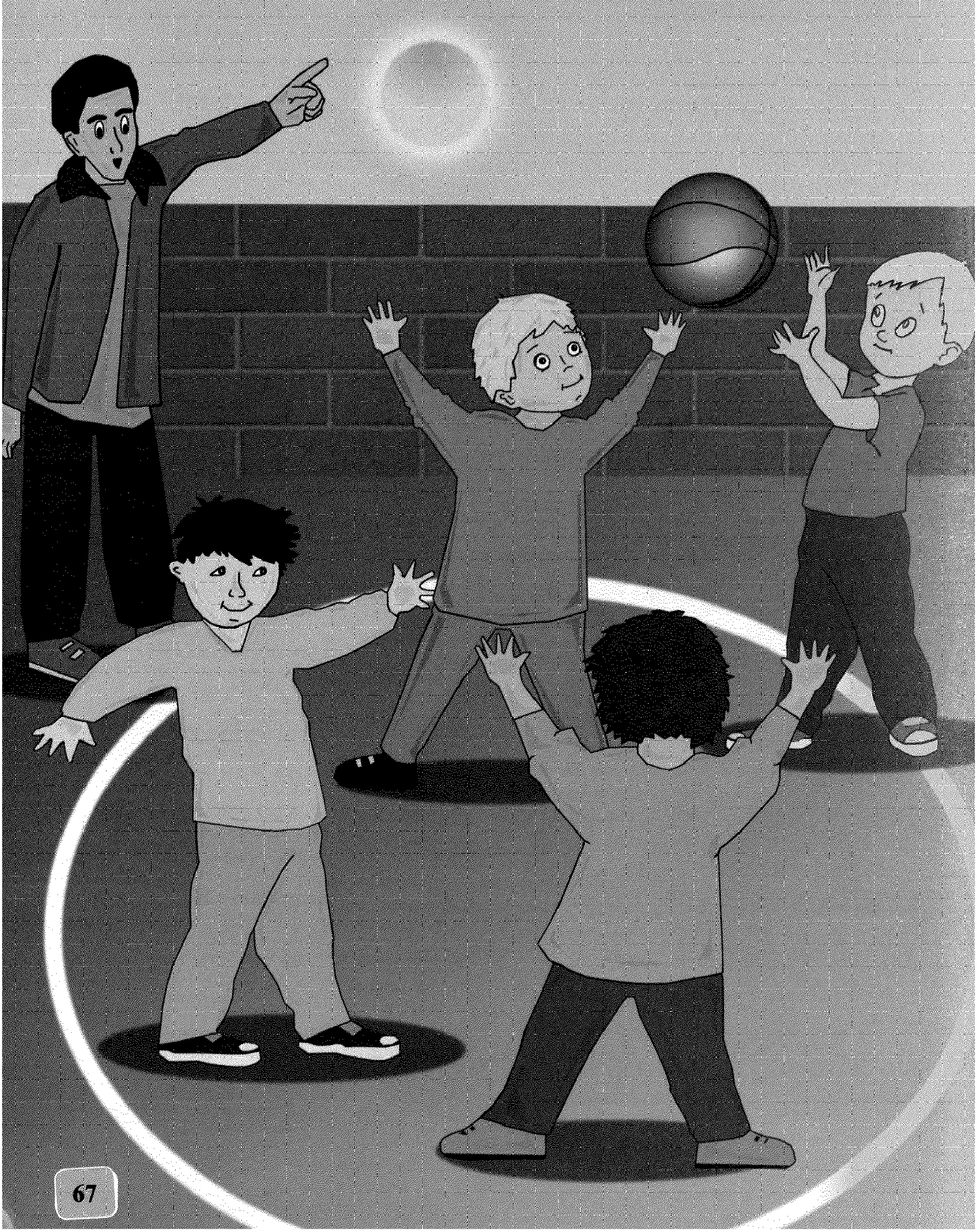
عدد اللاعبين: 5 لاعبين فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يرسم الحكم دائرة مناسبة لسعة عدد اللاعبين.
2. يقف اللاعبون داخل الدائرة.
3. يقف الحكم بين اللاعبين، و يقذف الكرة إلى أعلى، و يخرج من الدائرة.
4. اللاعب الذي يلتقط الكرة، يعطيها لأي لاعب في الدائرة.
5. يترك المسابقة اللاعب الذي يخرج من الدائرة أو تسقط الكرة منه ولا يتمكن من التقاطها.
6. يستمر اللعب إلى أن يبقى في الدائرة لاعب واحد.

الفائز: اللاعب الذي يتمكن من التقاط الكرة حتى نهاية السباق دون أن يخرج من الدائرة أو تسقط منه الكرة.

لعبة قذف الكرة



العاب الكرة

لعبة إصابة الهدف

الوقت: 15 دقيقة لكل فريق

المكان: ساحة المدرسة، الحديقة، المنتزه، الصالة المغلقة.

الأدوات: طباشير، كرات من القماش أو القطن، مناديل ملونة.

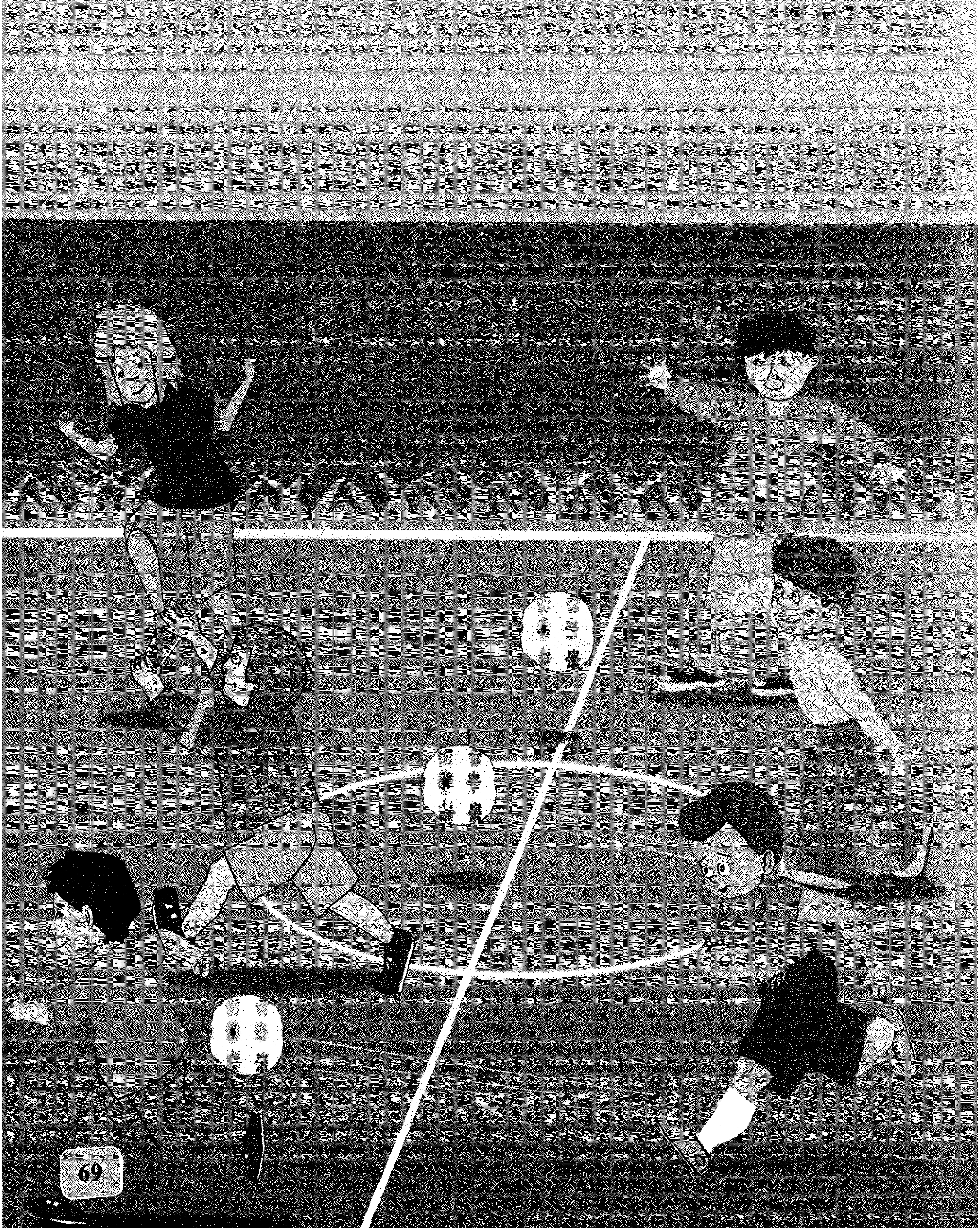
عدد اللاعبين: 8 لاعبين فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يحدد الحكم مكان اللعب.
2. يضع كل فريق مناديل على أذرعهم من لون مختلف عن لون الفريق الآخر.
3. يقسم الحكم اللاعبين إلى فريقين، يجري بينهما القرعة، فريق هارب، وفريق يسدد الكرة إلى ظهورهم.
4. عند بدء اللعبة، يحاول الفريق الذي يسدد الكرة إصابة الفريق الهارب في ظهورهم.
5. اللاعب الذي يُصاب في ظهره يجلس على الأرض.
6. اللاعب الذي يُصيب أحد لاعبي الفريق الهارب في ظهره، تحتسب له نقطة.

الفائز: الفريق الذي يصيب الفريق الهارب بوقت قصير

لعبة إصابة الهدف





لعبة أيام الأسبوع

الوقت: 15 دقيقة.

المكان: ساحة المدرسة، الحديقة، الصالة المغلقة، المنتزه.

الأدوات: طباشير ملونة، كرة.

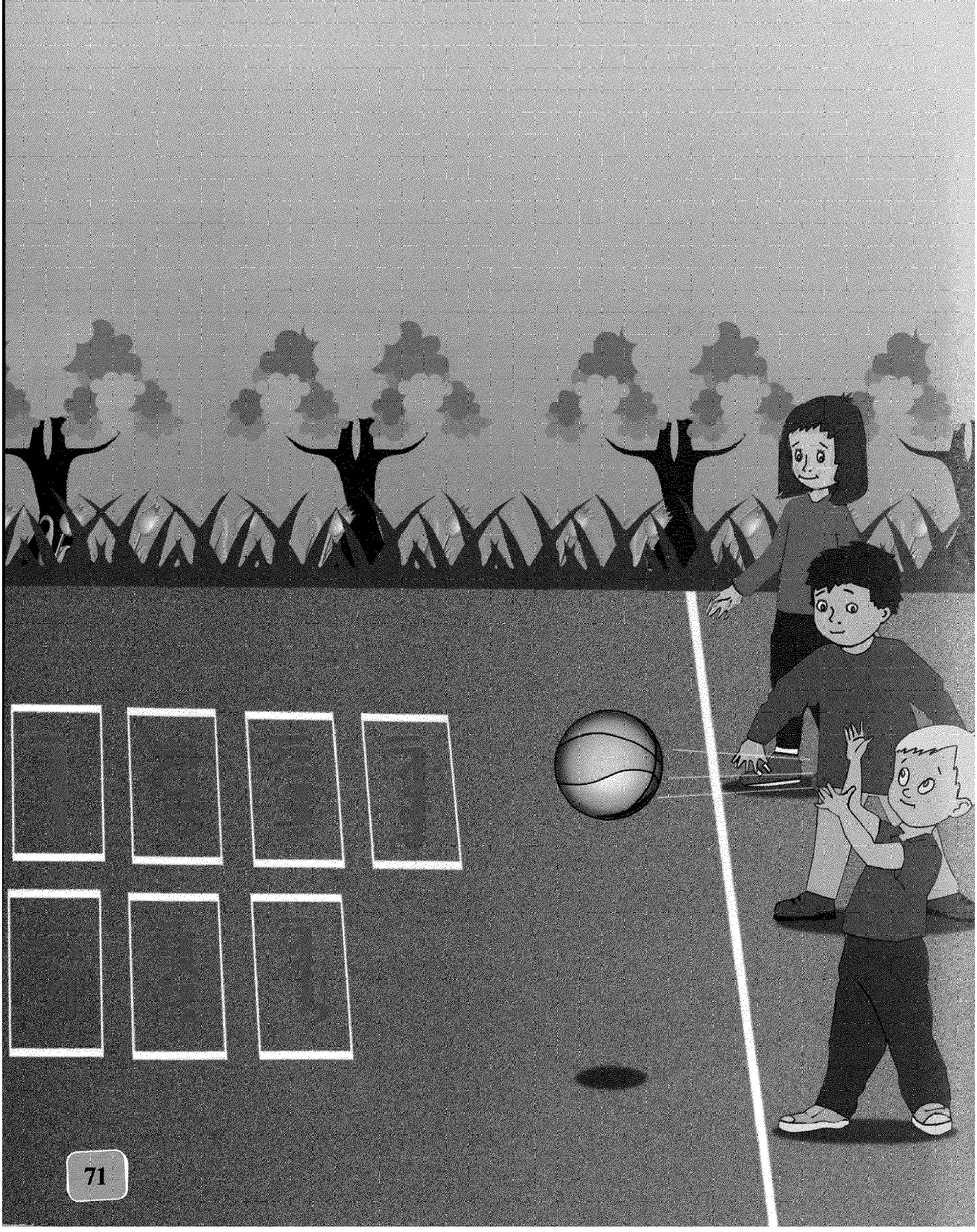
عدد اللاعبين: 3 لاعبين فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يتم رسم سبع خانات تمثل أيام الأسبوع.
2. يكتب في كل خانة أحد أيام الأسبوع، السبت، الأحد،إلخ.
3. يقف اللاعبان على بعد ثلاثة أمتار من الخانات.
4. يختار اللاعب أحد أيام الأسبوع، السبت مثلاً، ويقذف الكرة لتستقر في خانة السبت.
5. إذا استقرت الكرة في خانة يوم السبت، تحسب له نقطة.
6. تنتقل الكرة إلى اللاعب الآخر، ويختار أحد أيام الأسبوع.

الفائز: اللاعب الذي يصيب اليوم المحدد.

لعبة أيام الأسبوع



لعبة العصفورة

الوقت: 15 دقيقة.

المكان: ساحة المدرسة، الحديقة، الصالة المغلقة، المنتزه.

الأدوات: طباشير، كرة.

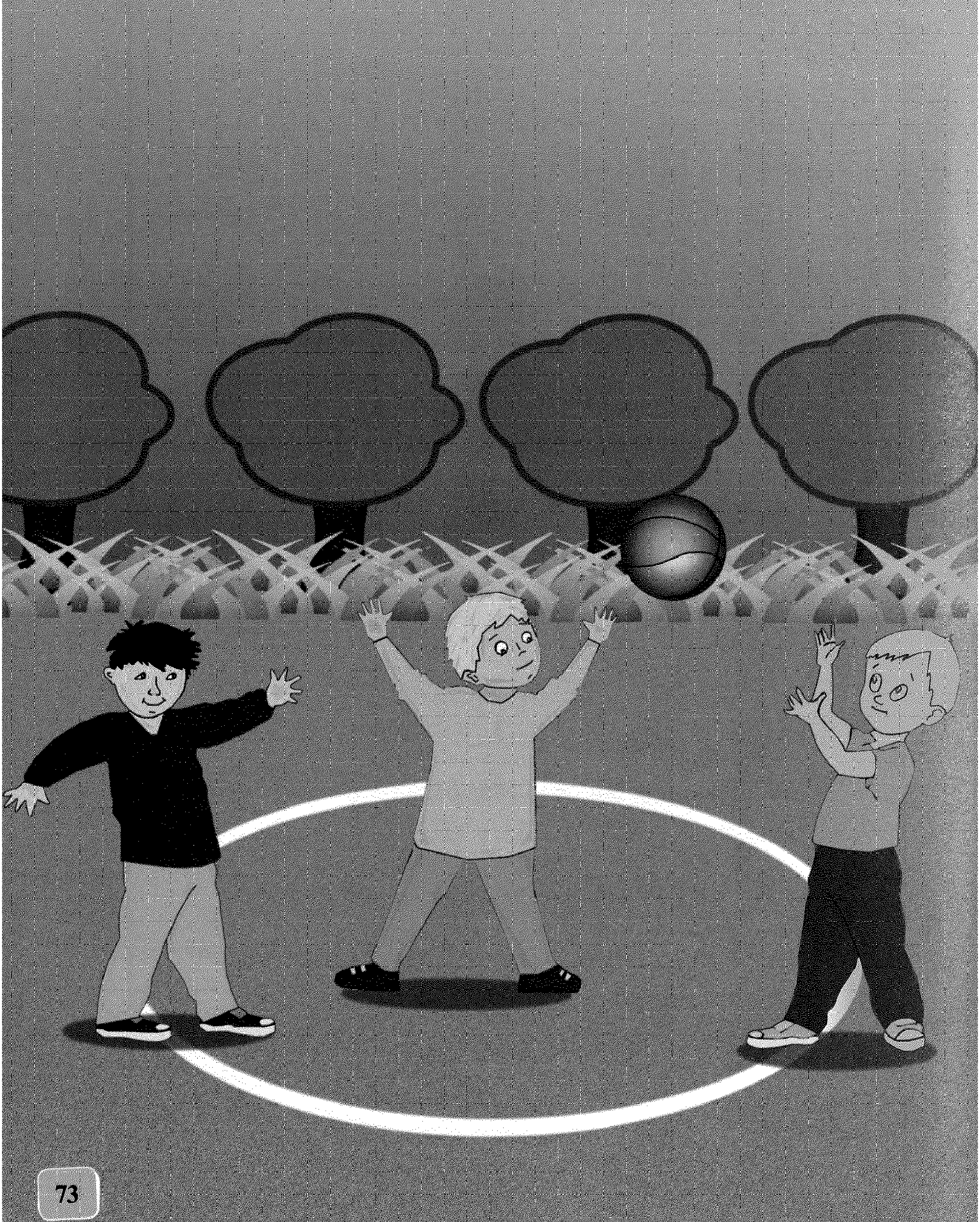
عدد اللاعبين: 3 لاعبين.

طريقة اللعب:

1. يقوم الحكم برسم دائرة بمساحة معقولة.
2. يقف لاعبان على محيط الدائرة مقابل بعضهما بعضاً.
3. يقف اللاعب الثالث على محيط الدائرة من الداخل.
4. يتبادل اللاعبان الواقفان قبالة بعضهما بعضاً الكرة.
5. يحاول اللاعب الثالث التقاط الكرة أثناء تمريرها، وإذا أمسكها يقف مكان المخطئ.
6. يتبادل اللاعبون مواقعهم لالتقاط الكرة كل خمس دقائق.

الفائز: اللاعب الذي يبقى و يمرر الكرة

لعبة العصفورة



لعبة الكرة الطائرة

الوقت: 30 دقيقة.

المكان: ساحة المدرسة، الحديقة، المنتزه.

الأدوات: عمود من الخشب، حبل، طباشير، كرة قدم.

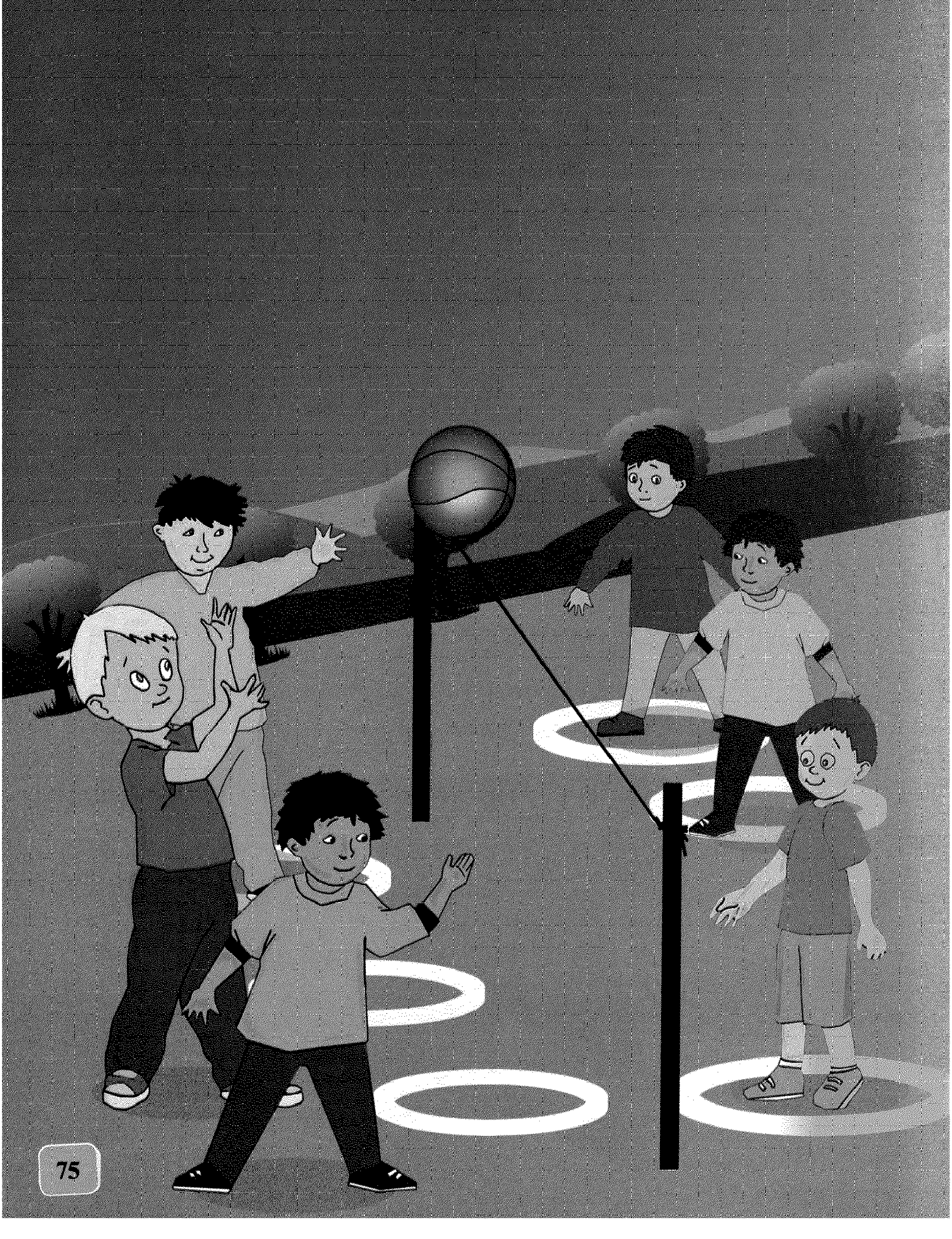
عدد اللاعبين: 6 لاعبين فأكثر، لكل فريق ثلاثة لاعبين.

طريقة اللعب:

1. يُثبَّت العمودان في الأرض على أن لا تزيد المسافة بينهما عن عشرة أمتار.
2. يربط الحبل في طرف كل عمود، ليشبه شبكة كرة الطائرة.
3. ترسم ثلاث دوائر في ملعب كل فريق و تعتبر مرمى للتسجيل.
4. عند سماع إشارة بدء اللعبة، يقذف أحد اللاعبين الكرة عاليا من فوق الحبل، على أن تستقر و تقف في إحدى الدوائر الثلاث.
5. اذا وقفت الكرة في إحدى الدوائر تحسب نقطة للفريق

الفائز: الفريق الذي يحرز أكثر عدد من الأهداف.

لعبة الكرة الطائرة





العاب الكرة

لعبة تسجيل الأهداف

الوقت: 10 دقائق.

المكان: ساحة المدرسة، أو مرمى كرة اليد، أو مرمى كرة القدم.

الأدوات: كرة قدم أو كرة يد.


عدد اللاعبين: فريقان كل فريق من لاعبين أو أكثر.

طريقة اللعب:

يرتدي الفريق الأول قمصاناً حمراء و الثاني قمصاناً صفراء.

1. إذا كان اللعب في ساحة المدرسة، ولا يوجد مرمى لكرة اليد أو كرة القدم يمكن وضع برميلين متباعدين بمسافة مرمى كرة اليد أو القدم.
2. يقف أحد لاعبي فريق القمصان الحمراء حارساً في المرمى.
3. يقوم لاعب من فريق القمصان الصفراء بقذف الكرة بيده محاولاً تسجيل هدف.
4. يتبادل الفريقان الأدوار.
5. يستمر اللعب 10 دقائق لكل فريق 5 دقائق لقذف الكرة.

الفريق الفائز: هو الفريق الذي يسجل أكبر عدد من الأهداف في مرمى الفريق الأخر.


لعبة تسجيل الأهداف



لعبة سلة المهملات

الوقت: 10 دقائق.

المكان: ساحة المدرسة، النادي، المعسكر، الحديقة، المنتزه.

الأدوات: سلة، كرات تنس.

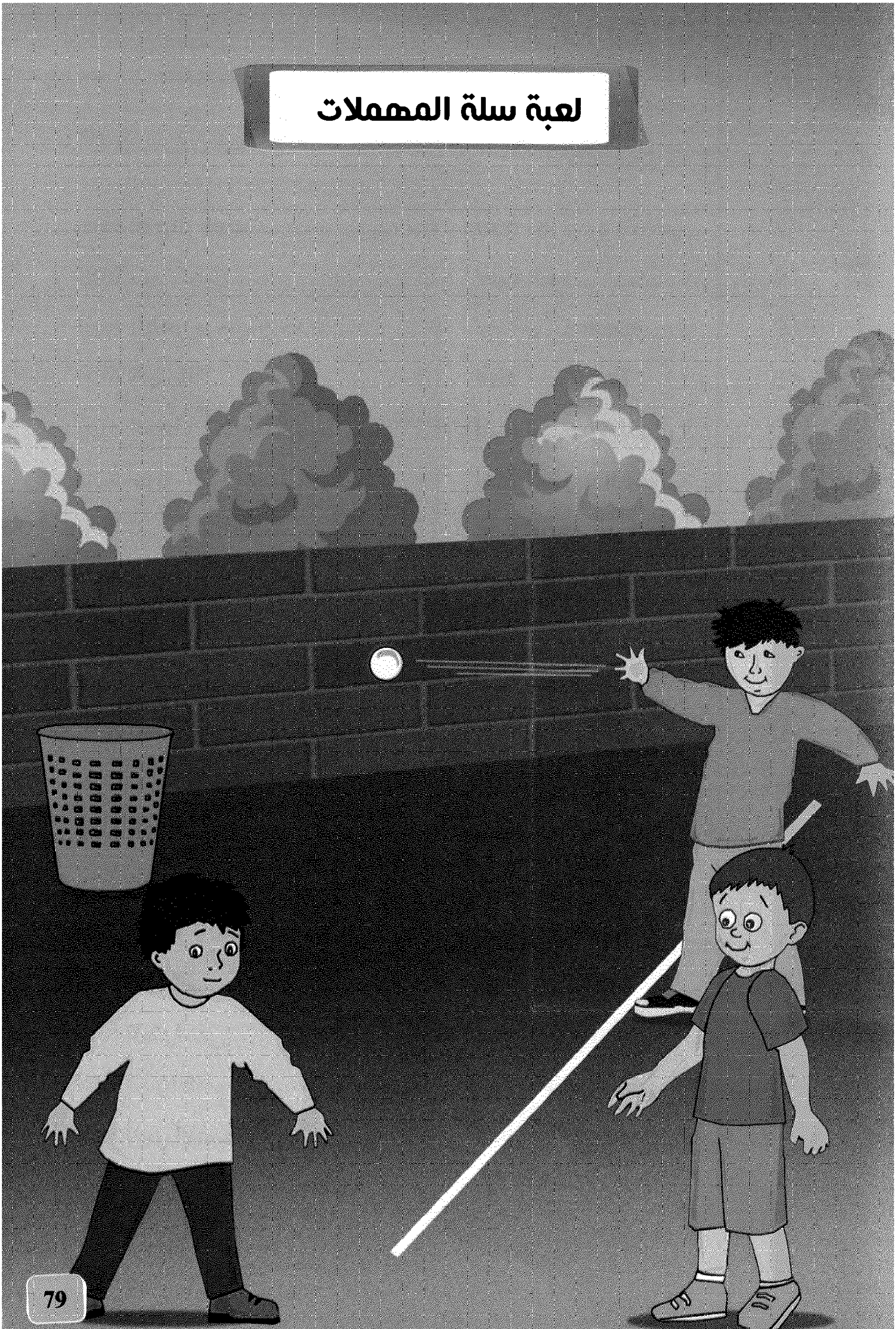
عدد اللاعبين: لاعبين فأكثر.

طريقة اللعب:

1. يضع الحكم سلة المهملات بجانب الحائط.
2. يحدد الحكم خط رمي الكرة.
3. يرمي اللاعب الكرة باتجاه سلة المهملات.
4. إذا دخلت الكرة في السلة تحسب له نقطة، وإذا ارتدت عن الحائط و دخلت في السلة، تحسب له نقطة أيضاً.

الفائز: اللاعب الذي يحرز أكثر عدد من النقاط.

لعبة سلة المهملات



الألعاب العقلية و التربوية و الحركية و التعليمية

يتناول هذا الكتاب كافة الألعاب العقلية و التربوية و الحركية والتعليمية التي تلبي جميع إحتياجات الفئات العمرية للطلاب في كل من الالعاب الحسية ، التمثيلية ، الحيل ، التتابع ، التوازن ، الكرة ، اللمس ، التعاون ، الحواجز ، الأرقام الحسابية ، العصف الذهني ، البحث عن مكان ، الصور و الكلمات التي تنمي جانب التعاون وزرع قيمة التنظيم من خلال هذه الألعاب ، بالإضافة إلى الألعاب التي بدورها ترفع موهبة التفكير و الإبداع لتصل بهم إلى حالة الإكتشاف .

رقم الإيداع (2013/12/4294)

9 789957 731519

دار عالم الثقافة للنشر والتوزيع
Mobile : +962 78 62 35 412
Tel : +962 46 13 465
E-mail : info@alamthqafa.com